初音ミク Project DIVA Arcadeいよいよ稼動！
平成22年6月30日発行·発売（毎月1回30日発行·発売） 第11巻 第8号 通巻123号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌·月刊アルカディア

ARCADIA

2010
August
No.123
定価
980yen

第1特集
●あのKEIさんが登場！
スペシャル描き下ろしイラスト
Illustrated by KEI／bob／Yおじさん

ついに稼動！ ゲーセンで歌姫の美声に酔いしれよう！

初音ミク Project DIVA Arcade

●KEI描き下ろし！
初音ミク Project DIVA Arcade スペシャルイラスト！

●「初音ミク Project DIVA Arcade」をkwsk！
おさらい初音ミク Project DIVA Arcade

●難しい曲のポイントをチェック！
つまずきポイント攻略！

●スイムウェア大特集！
初音ミク モジュールコレクション

●今月はbob&Yおじさん
イラストレーターピックアップ

●初音ミクの生みの親
クリプトン·フューチャー·メディア 開発者インタビュー！

第2特集
稼働直前緊急特集！
KOF最新作の全ぼうがついに明かされる！ストーリー集も掲載！

THE KING OF FIGHTERS XIII

●『KOF XIII』の物語を10倍楽しむために
THE KING OF FIGHTERS XIII
ストーリー総まとめ&『XIII』チームストーリー（前編）

●キーワードは「ULTIMATE」！LoVの新時代到来!!
LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.

●新カード情報はもちろん実戦で役立つ知識を満載！
三国志大戦3 WAR BEGINS
新バージョン対応指南

●注目の新キャラクター二人に迫る！
MELTY BLOOD Actress Again Current Code
稼働直前必須知識集

●今月も新情報満載！
ボーダーブレイク Ver.1.5

10th thanks! eb!

●BEMANIシリーズの
情報を集約！
BEAT MAXIMUM
pop'n music 18 せんごく列伝
jubeat knit
DanceDanceRevolution X2

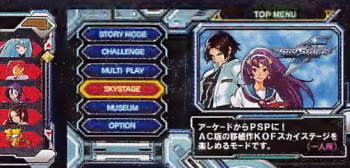
●全国地方予選
7月開催リスト掲載！
最後の1カ月、
悔いを残さず闘いぬけ!!
闘劇'10
全国地方予選
6月開催リスト掲載!!

●話題騒然！ハイクオリティ小説
アルカディアノベル
西暦3000年のフットボールゲーム

●あのIKa氏が熱筆！
人気赤マル急上昇中！某業界擬人化漫画
えすえぬ家の人々

●"プロ格闘ゲーマー"ウメハラが語る
強くなるための秘訣
ウメハラコラム·道

●『とらドラ！』·『とある科学の超電磁砲』でおなじみ
「田中将賀」先生が描き下ろし！
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

NEOGEO発・最新鋭シューティング、出撃!!
NEOGEOメインで選抜されたSNK戦士たち!
究極のシューティングゲームで熱いバトルを繰り広げる!!
登場する主人公は10人。「メタルスラッグ」のワンマンアーミー、マルコ・ロッシ。「月華の剣士」の陰陽師、一条あかり。「サイコソルジャー」のサイキック女子高生、麻宮アテナ。「餓狼」シリーズから、テリー・ボガード、不知火舞。「KOF」シリーズでおなじみ、草薙京、八神庵、クーラ・ダイアモンド。さらに、「サムライスピリッツ天下一剣客伝」の剣客メイド、いろは。本邦初公開の「ASO」最新鋭機SYDIIIを駆る謎の少女というバラエティに富んだ顔ぶれ!
★ キャライラストはSNKゆかりの人気イラストレーター5人が描き下ろし!! ★
SYDIIIを駆る謎の少女…北千里
いろは…唯々月たすく
マルコ・ロッシ…AKIO
一条あかり…TONKO
アテナ、テリー、舞、京、庵、クーラ…ヒロアキ
選んだキャラクターごとに、多彩な分岐でストーリーが変化!
ド派手な必殺技や挑発で、空中戦がさらにヒートアップ!!
ゲーム本編は使用キャラによってステージ分岐が異なり、その後のストーリー展開も大きく変わるマルチエンディング! ショット&ボムに加え、各キャラ固有の3種類の必殺技や挑発を駆使し、押し寄せる敵を片っ端から撃破せよ!!
ボスとの連戦に挑むか、様々な検定に挑むか!
やり込み要素が満載のチャレンジモードを極めよ!!
連戦でボスとの一騎打ちに挑むサバイバルモード、ステージごとに検定をクリアしてポイントを集めるサブジェクトモードが選択可能。
「横持ち⇔縦持ち」切り替え可能!
よりワイドにシューティングできる縦持ち操作にも対応!
ミュージアムモードで各種グラフィックやBGMの鑑賞も!!
4種類の画面サイズから選べる「横持ち⇔縦持ち」切り替えで、ダイナミックに遊べ! イラストや設定資料の閲覧、BGM試聴などが行えるミュージアムモードも充実!!
※画面はハメコミ合成です。
NEOGEO&SNKファンに贈る、もうひとつのお楽しみ!
アーケード版「KOFスカイステージ」を収録!!
KOF SKY STAGE
本編以外のアナザーゲームとして、アーケードで好評の「KOFスカイステージ」が遊べる!
★ワイヤレスLAN(アドホックモード)対応により通信対戦&協力プレイも可能!!(ただし、協力プレイは「KOFスカイステージ」限定。)
予約特典
※レーベルの写真はイメージです。※特典物は数に限りがございますので、予約の際には店頭にてご確認ください。
特製アレンジサウンドトラック NEOGEO HEROES SNKプレミアムサウンドコレクション
価格 5,040円(税込)
2010年7月29日発売
CERO B 12才以上対象
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

NEOGEO 20th

SNK
PLAYMORE

サンディスク
検索

—目次—
CONTENTS

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

2010
AUGUST
No.123

初音ミク Project DIVA Arcade
©SEGA ©Crypton Future Media, Inc.
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。
「初音ミク」は「歌うソフトウェア」です。

ひゃくめが

えすえぬ家の人々

出張版

by I K a

GAME (50音順)

AD

INDEX (掲載順)

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。
※今月の月刊グレフ通信は休載します。来月号(vol.124)より復帰予定です。

応募締切 2010年7月29日(木)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1. 「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ ビッグバスタオル(セガ提供)2種セット3名
2. PS2版『KOF 2002UM 闘劇Ver.』(SNKプレイモア提供)3名様
3. PSP版『KOF PORTABLE'94~'98 Chapter of Orochi』(SNKプレイモア提供)3名様
4. pop'n music 18 せんごく列伝 オリジナルサウンドトラック※CDのみ(株式会社コナミデジタルエンタテインメント提供)2名様
5. データイースト レトロゲーム ミュージックコレクション(ティームエンタテインメント提供)5名様
6. 三国志大戦3 公式全国大会 覇業への道 鳳翼天舞 DVD(エンターブレイン提供)5名様
7. LORD of VERMILION II スペシャルデッキケース(スクウェア・エニックス提供)5種セット1名様
8. 田中将賀先生直筆サイン色紙(編集部提供)1名様
9. 那須ハイランドパーク招待券(那須ハイランドパーク提供)5組10名様
10. ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
11. プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
12. 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

期待の超大作、胎動!!

アーケードカードゲームの歴史を切り開いてきたセガから、常識を塗り替える新シリーズが登場! 今回は、発表段階から各方面の期待が高まる本作の、第一報をお届けするぞ!

※記事中の画面写真や仕様などは、すべて開発中のものです。製品版では予告無く変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

戦国大戦

戦国大戦
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+Xボタン+トラックボール
■発 売 日：2010年予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム ：ALL.Net

Text：カイゼルちくわ

アーケードカードゲームはさらなる進化の先、新時代へ!

本作『戦国大戦』では、『三国志大戦』のフラットリーダーや、豪華作家陣が描き起こすカードイラストなどの好評な要素を引き継ぎつつ、操作感や対戦形式、そのほかのギミックなど、多方面でさらなる進化に挑戦。日本人になじみ深い「戦国時代」をテーマにした本作で、今ふたたびアーケードに新たな時代の波が来る!!

おなじみの戦国武将たちが美麗カードとなって参戦!

学校の授業で、趣味や教養で、だれもが名前を聞いたであろう戦国武将たちが、豪華作家陣のイラストで現代に見参! 超大物作家の参加や、サプライズ企画などにも期待が高まる!

カード操作の次なる境地「タッチアクション」とは!?

盤面のカードを動かすだけで、初心者でも簡単に部隊を操れる、『三国志大戦』の操作形式。好評だったこのシステムが本作ではさらに進化し、カードを手の平で押さえる入力操作「タッチアクション」が追加される。今だ！　と思ったときに難しい操作無しで強力な攻撃などが繰り出せる、新たなそう快感が味わえるぞ！

ボタン不要の直感的アクション!

上写真では鉄砲隊が、強力な中距離攻撃「射撃」を発動中。コマンド入力どころかボタン入力すら不要で、思った瞬間に発動が可能だ!

カードをタッチして……

突撃発動!

上写真では、騎馬隊がタッチアクションで「突撃」を発動し、敵部隊に突進攻撃を見舞っている。これらのアクションは、各武将の部隊の種類ごとに多種多彩なようだ。

新ゲームモードで戦を極めん!

『三国志大戦』でおなじみのリアルタイム全国対戦やストーリーモードのほかに、本作では新たな対戦モード「大戦国」が追加される。勝利条件がそれぞれ異なる西軍・東軍のいずれかを選び対戦するというこの新モードで、対戦の奥深さがさらに増すことは間違い無い。全国の猛者を相手に、磨いた戦略で下克上を狙え!

「群雄伝」で乱世を生きよ!

信長や信玄、謙信など、戦国武将たちの生きざまを追体験できる一人用ストーリーモード「群雄伝」。初心者の練習にはもちろん、歴史ファンにもオススメ!

さらなる新要素の数々

自軍の危機を一発逆転に変える「虎口攻め」、占拠すると敵城を砲撃できる「大筒」など、気になる要素はまだまだある。次号以降も、新情報が入り次第伝えていくぞ!

新たな対戦「大戦国」モード

大戦国モードでは、厳しい勝利条件を強いられる側で勝利できれば、より多くのポイントを獲得できる模様。その内容についても、イベント方式で定期的に変わっていくようだ。

詳細は続報を待て!!

初音ミク ～Project DIVA～

ついに稼働を迎え、早速人気爆発中の「初音ミク Project DIVA Arcade」。今月も“初音ミク”の魅力満載の情報をお届けしちゃいます！

Illustration by KEI

初音ミクのオフィシャルキャラクターデザイナーであるKEIさんは月刊アルカディアの投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」の投稿者であった。そのKEIさんに今回『初音ミク』の描き下ろしをお願いし、KEIさんが月刊アルカディアに「帰ってきた」のである。月刊アルカディアと『初音ミク』の意外な関係！

Project DIVA
プロジェクト ディーヴァ アーケード
Arcade™

初音ミク Project DIVA Arcade

- ■メーカー：セガ
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■稼働日：2010年6月稼動開始
- ■操作方法：タッチパネル＋ボタン
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■ネットワーク：ALL.NET

CONTENTS

今月の内容をここで紹介!!

挑戦！　みっくみく！

もうあなたに教えることはありません

合格です！

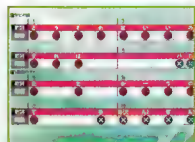
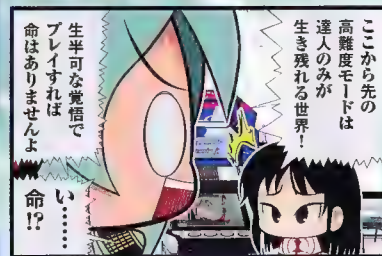
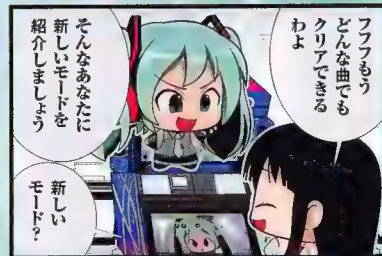
フフフもうどんな曲でもクリアできるわよ

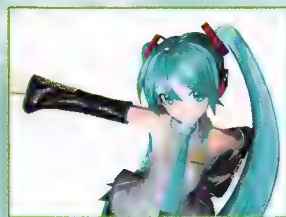
そんなあなたに新しいモードを紹介しましょう

新しいモード？

NORMAL
全32曲

……ノーマル？

イエス！今までプレイしてたのは「イージー」すなわちおこちゃまモード！

初音ミクNEWS

最新情報をここでチェック！

初音ミク Project DIVA Arcade アップデート情報

ニコニコ動画にて募集された第二回PVエディットコンテストでの受賞作品の配信が決定したぞ。もちろん6曲すべて配信される。今回はその情報と、よりきれいになった画面を少しだけお見せしちゃうぞ。

2010年3月にニコニコ動画にて開催された「第二回PVエディットコンテスト」での受賞曲の配信が発表されたぞ。配信される曲は『恋ノート////』、『SYMHPONIC DIVE - DIVA edit -』、『どうしてこうなった』、『オオカミガール』、『Starlite★Lydian』、『ペリコ・スペースシッパー』の6曲。ユーザーが作成したPVを元にセガが技術のすべてを駆使してハイエンド化した映像は必見。今月はそのセガの"技術部"に話を聞いているので、興味のある人はP024の3Dモデリング開発者Q&Aを読んでみてほしい。細かいところにまで気を配って作られているのが分かるぞ。これらの曲の公開日程は初音ミク Project DIVA Arcade 公式ホームページで発表されるので、配信まで首を長くして待っていよう！

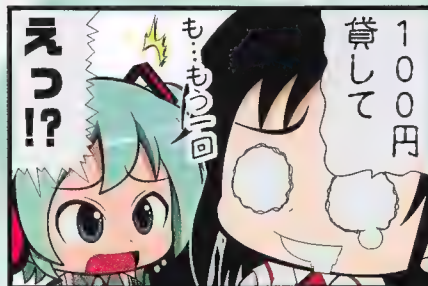
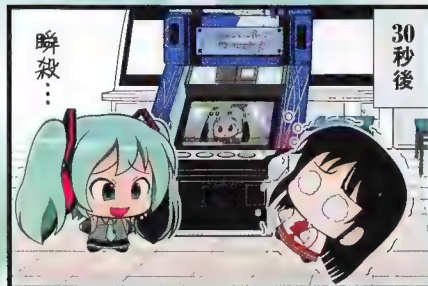
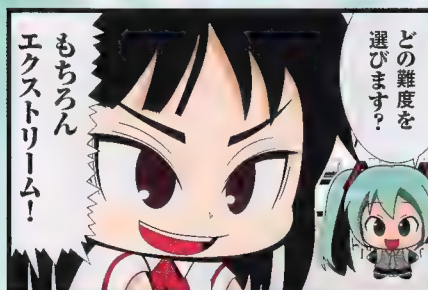
●ペリコ・スペースシッパー　PV製作:ALINさん

曲の内容をしっかりとイメージして作られているのが分かるPV。効果音をうまく使った演出は見事の一言。細かく変化する表情にも注目だ。

●恋ノート////　PV製作:アマシロさん

背景の使い方が上手なPV。だれもが持っているであろう、学生生活での甘酸っぱい思い出を、学校の備品をうまく使うことで暗示させている。

●オオカミガール　PV製作:kloさん

初音ミクのかわいさを前面に押し出した感じのPV。「歌の主人公」の気持ちを表してる表情の変化がとてもいい。アップの使い方が効果的だ。

ARCADIAニュース

[illegible]

エクストリームの洗礼

「初音ミク Project DIVA Arcade」をkwsk

おさらい 初音ミク Project DIVA Arcade

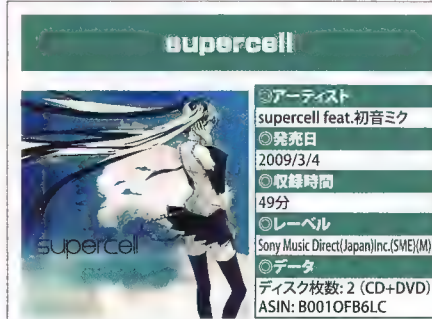
ミクを知り、楽曲を良く知れば百曲また危うからず!

楽曲をクリアするには、やはりその曲を覚えることが大事。そんなわけで、ここでは本作の収録楽曲が聴ける代表的なアルバムを紹介。ニコニコ動画で見るのもいいけれど、心に残った作品はぜひ買ってあげよう！　なお、初音ミクにまつわる年表も掲載したので合わせてチェックしてほしい。

Ⓐマークが付いている楽曲が『初音ミク Project DIVA Arcade』にて配信されている楽曲になります。

Re:Package

◎アーティスト
livetune feat.初音ミク
◎発売日
2008/8/27
◎収録時間
79分
◎レーベル
ビクターエンタテインメント
◎データ
ディスク枚数：1 ASIN: B001BOBYO0

No.	曲名
1	Anthem
2	Packaged Ⓐ
3	over16bit!(Full ver.)
4	シューティング☆スター
5	虹色
6	桜
7	Light Song
8	リラホルン
9	日々の夢想い
10	ファインダー
11	ドキドキハートチューン
12	ストロボナイツ Ⓐ
13	Last Night, Good Night Ⓐ
14	Packged piano ver.
15	our music

supercell

◎アーティスト
supercell feat.初音ミク
◎発売日
2009/3/4
◎収録時間
49分
◎レーベル
Sony Music Direct(Japan)Inc.(SME)(M)
◎データ
ディスク枚数：2（CD+DVD） ASIN: B001OFB6LC

No.	DISC1(CD)	No.	DISC2(DVD)
1	恋は戦争 Ⓐ	1	恋は戦争
2	ハートブレイカー	2	恋は戦争（字幕入り）
3	メルト Ⓐ	3	ワールドイズマイン
4	ブラック★ロックシューター	4	ワールドイズマイン（字幕入り）
5	くるくるまーくのすごいやつ	5	ブラック★ロックシューター
6	ライン	6	ブラック★ロックシューター（字幕入り）
7	ワールドイズマイン Ⓐ	7	恋は戦争（ラフスケッチスライドショウ）
8	初めての恋が終わる時	8	メルト
9	嘘つきのパレード	9	メルト（字幕入り）
10	その一秒 スローモーション Ⓐ		
11	ひねくれ者 Ⓐ		
12	またね		

初音ミク Project DIVA Arcade　関連年表　その1

2007

- 8/31　●クリプトンが「キャラクター・ボーカル・シリーズ01 初音ミク」発売
- 9/4　●ニコニコ動画に『VOCALOID2 初音ミクに「Ievan Polkka」を歌わせてみた』が投稿される
- 9/13　●ニコニコ動画に『恋スルVOC@LOID』が投稿される
- 9/18　●ニコニコ動画に『あなたの歌姫』が投稿される
- 9/20　●ニコニコ動画に『みくみくにしてあげる♪【してやんよ】』が投稿される
- 9/22　●ニコニコ動画に『Packaged』が投稿される
- 10/1　●ニコニコ動画に『えれくとりっく・えんじぇぅ』が投稿される
- 10/8　●ニコニコ動画に『Dreaming Leaf』が投稿される
- 10/29　●ニコニコ動画に『moon』が投稿される
- 11/22　●ニコニコ動画に『ミラクルペイント』が投稿される
- 11/30　●ニコニコ動画に『ストロボナイツ』が投稿される
- 12/7　●ニコニコ動画に『メルト』が投稿される
- 12/18　●ニコニコ動画に『金の聖夜霜雪に朽ちて』が投稿される
- 12/20　●ニコニコ動画に『ハト』が投稿される
- 12/27　●クリプトンが「キャラクター・ボーカル・シリーズ02 鏡音リン・レン」発売

2008

- 2/22　●ニコニコ動画に『恋は戦争』が投稿される
- 4/8　●ニコニコ動画に『初音ミクの消失』LONGバージョン（DEAD END）が投稿される
- 4/20　●ニコニコ動画に『Magical Sound Shower』が投稿される
- 4/29　●ニコニコ動画に『フキゲンワルツ』が投稿される
- 5/31　●ニコニコ動画に『ワールドイズマイン』が投稿される
- 6/21　●ニコニコ動画に『StargazeR』が投稿される
- 7/31　●ニコニコ動画に『Last Night, Good Night』が投稿される
- 8/27　●ビクターエンターテインメントより、livetune（kz、かじゅきP）のアルバム「Re:Package」発売
- 12/15　●ニコニコ動画に『マージナル』が投稿される

2007年～2008年における「初音ミク」の動きは、ニコニコ動画などにて自作の曲をアップする人が出始めた時期である。「みくみくにしてあげる♪【してやんよ】」がアップされると、またたく間に大人気となり、「初音ミクブーム」の火付け役となった。数々の「P」が出現し、名曲が次々と産み出されていった。

EXIT TUNES PRESENTS Vocarhythm feat.初音ミク

◎アーティスト
オムニバス
◎発売日
2009/3/4
◎収録時間
62分
◎レーベル
EXIT TUNES
◎データ
ディスク枚数：1 品番：QWCE-00075

1. 初音ミクの消失 / cosMo@暴走P feat. 初音ミク A
2. 恋スルVOC@LOID / OSTER project feat. 初音ミク A
3. Packaged / livetune feat. 初音ミク A
4. 夕日坂 / doriko feat. 初音ミク
5. ミラクルペイント / OSTER project feat. 初音ミク A
6. あなたの歌姫 / azuma feat. 初音ミク A
7. えれくとりっく・えんじぇぅ / ヤスオ feat. 初音ミク A
8. 子猫のパヤパヤ / ワンカップP feat. 初音ミク
9. 月花ノ姫歌 / ちえ feat. 初音ミク
10. この想い伝えたくて / 鼻毛P feat. 初音ミク
11. 永久に続く五線譜 / デッドボールP feat. 初音ミク
12. タイムリミット / North-T feat. 初音ミク
13. モノクロアクト / doriko feat. 初音ミク
14. celluloid / baker feat. 初音ミク
15. ∞ / cosMo@暴走P feat. 初音ミク

初音ミク -Project DIVA- Original Song Collection

◎アーティスト
オムニバス
◎発売日
2009/7/22
◎収録時間
44分
◎レーベル
ランティス
◎データ
ディスク枚数：1 ASIN: B002B2Y4PW

1. The secret garden A
2. Dear cocoa girls A
3. 天鵞絨アラベスク A
4. ラブリスト更新中? A
5. 荒野と森と魔法の歌 A
6. いのちの歌 A
7. 雨のちSweet*Drops A
8. マージナル A
9. Far Away (GAME edit) A
10. Star Story (GAME edit) A
11. 荒野と森と魔法の歌(リン・レン ver.)
12. いのちの歌(リン・レン ver.)
13. The secret garden(instrumental)

初音ミク ベスト～impacts～

◎アーティスト
オムニバス
◎発売日
2009/8/26
◎収録時間
58分
◎レーベル
ソニー・ミュージックダイレクト
◎データ
ディスク枚数：1 ASIN: B002E1HJHU

1. intro ~らんらんるー ~ / OSTER project feat.初音ミク
2. みくみくにしてあげる♪【してやんよ】/ ika feat.初音ミク A
3. 恋スルVOC@LOID / OSTER project feat.初音ミク A
4. 少し楽しくなる時報 / 19's Sound Factory feat.初音ミク
5. ハト / 風見レン feat.初音ミク A
6. ブラック★ロックシューター / supercell feat.初音ミク
7. Ievan Polkka (Replica ver.) / Otomania feat.初音ミク A
8. Last Night,Good Night / livetune feat.初音ミク A
9. ぽっぴっぽー / ラマーズP feat.初音ミク
10. 方向音痴 / アゴアニキ feat.初音ミク
11. 恋は戦争 / supercell feat.初音ミク A
12. 君をのせて / 麻太郎P feat.初音ミク
13. magnet / minato(流星P) feat.ミク&ルカ
14. ロミオとシンデレラ / doriko feat.初音ミク
15. サラリーマンのうた / 彩音 ~xion~ feat.初音ミク
16. outro ~ふぅ、アリガト!ぺこり♪~ / デッドボールP loves 初音ミク
17. Special Track. 卑怯戦隊うろたんだー / シンP feat.MEIKO , KAITO , ミク , リン&レン

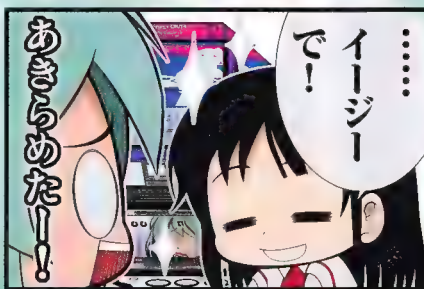
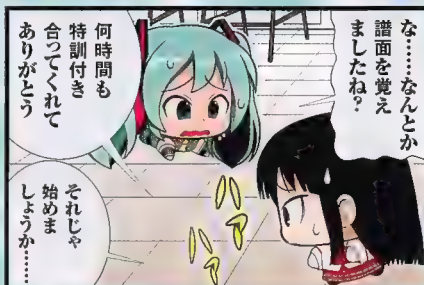
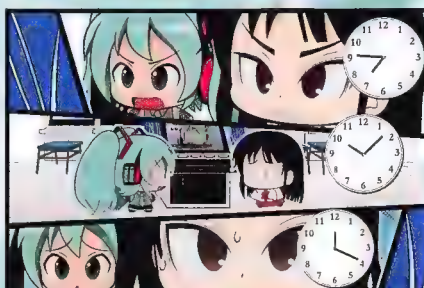
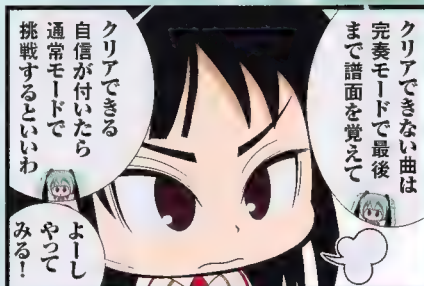
初音ミク Project DIVA Arcade　関連年表　その2

2009

- 1/30 ●クリプトンが「キャラクター・ボーカル・シリーズ03 巡音ルカ」発売
- 1/30 ●ニコニコ動画に『星屑ユートピア』が投稿される
- 3/4 ●ソニーミュージックより、supercell (ryo) のアルバム「supercell」発売
- 3/4 ●EXIT TUNEより、初音ミクのコンピレーションアルバム「Vocarhythm」発売
- 7/2 ●セガより、PSPソフト「初音ミク -Project DIVA-」発売
- 7/2 ●ニコニコ動画に『雨のちSweet*Drops』が投稿される
- 7/22 ●ランティスより、「初音ミク -Project DIVA- Original Song Collection」発売
- 8/9 ●ニコニコ動画に『孤独の果て』が投稿される
- 8/26 ●ドワンゴ・エージー・エンタテインメントより、「初音ミク ベスト~impacts~」発売
- 10/24 ●ニコニコ動画に『片思いサンバ』が投稿される
- 10/28 ●ニコニコ動画に『サヨナラ・グッバイ』が投稿される
- 10/28 ●ニコニコ動画に『崩壊歌姫 -disruptive diva-』が投稿される
- 10/29 ●ニコニコ動画に『ZIGG-ZAGG』が投稿される
- 10/31 ●ニコニコ動画に『ナイトメア☆パーティナイト』が投稿される
- 11/16 ●Project DIVAコンテスト結果発表
- 12/18 ●Project DIVA Arcadeロケテスト収録PV発表

2010

- 1/8 ●第一期ロケテスト開始
- 2/5 ●「SNOW MIKU foa SAPPORO 2010」にて『初音ミク Project DIVA Arcade』の無料体験会が開催される
- 3/9 ●ミクの日感謝祭 39's Giving Dayが、Zepp Tokyoにて開催
- 4/19 ●初音ミク Project DIVA Arcade 第二回PVエディットコンテスト採用作品発表
  - ・恋ノート//// PV製作：アマシロさん
  - ・SYMPHONIC DIVE -DIVA edit- PV製作：50mmさん
  - ・どうしてこうなった PV製作：さばみそさん
  - ・オオカミガール PV製作：kloさん
  - ・Starlite★Lydian PV製作：742号さん
  - ・ペリコ・スペースシッパー PV製作：ALINさん
- 5/18 ●ロケテスト終了
- 6/23 ●セガがアーケードゲーム「初音ミク Project DIVA Arcade」を稼働予定
- 7/29 ●セガより、「初音ミク -Project DIVA- 2nd」発売予定

2009年に「初音ミク」を題材とした「初音ミク -Project DIVA-」が発売されゲームとの融合を果たす。さらにファン層を広げたムーブメントはとどまることなく、ついにアーケードへの進出を果たす。

難しい曲のポイントをチェック!!

つまずきポイント攻略

曲のクリアを目指すためのポイントと、つまずきやすいリズムを持った3曲の譜面付き攻略をドバッと掲載。これでクリアを目指そう!

難度ごとの違い

本作にはEASY、NORMAL、HARD、EXTREMEの4種類の難度が用意されている。曲によっては選択できない難度もあるが、ほとんどの場合“自分の好きな楽曲を自分の腕前に合わせた難度”で遊ぶことができる。

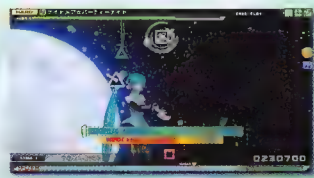
これらの難度はそれぞれ少しずつシステムが異なっている。まず、通常モードでは難度とステージ数によって、クリアに必要な達成度が変化する。これらの値を右下にまとめておいたので参考にしてほしい。

次に、難度ごとの出現マーカーの傾向の違いについて。EASYは○と×の2ボタン、NORMALから4ボタンすべてを使用するようになり、HARDとEXTREMEはこれに加えて同時押しマーカーとホールドマーカーが出現。中でもEXTREMEは特殊マーカーの出現頻度が大幅に増える、というのが主な傾向になっている。また、EASYとNORMALには楽曲の途中に『Challenge Time』が設定されていて、その最中はEASYなら□と△のマーカーが増えて4ボタンになり、NORMALなら同時押しマーカーとホールドマーカーが増えるという、次の難度で登場するパターンが出現する。が、失敗してもライフゲージが減らないので安心して練習できるのだ。

難度	1曲目	2曲目
EASY	30%	40%
NORMAL	50%	60%
HARD	60%	70%
EXTREME	70%	80%

クリアを目指すためのコツ

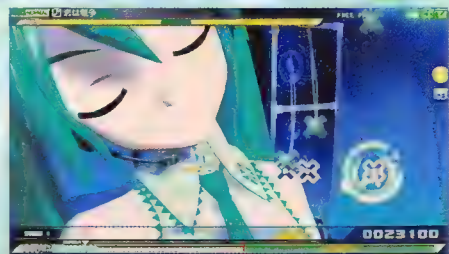
通常モードを選べば2曲遊べてとってもお得な本作だが、それもこれも1曲目をクリアできるかどうかにかかっている。クリアを目指すためには、まず曲をしっかり覚えることが重要。ミクの歌声をリズムを意識したうえで聴いてあげるといいだろう。ニコニコ動画やCDで聴きまくるのはもちろん、完奏モードでプレイしてマーカーと一緒に覚えるのもオススメだ。次に、本作はクリアゲージのボーダーラインが高めなので、ただ押すのではなく“常にハイスコアとコンボを狙う”ことも大事。高評価でありコンボが続く「COOL」や「FINE」はクリアゲージのたまる量が多いし、何よりも高得点をたたき出せば達成感も抜群なハズ。また、以下に代表的な楽曲の攻略を譜面付きで掲載したので、参考にしてもらいたい。

ライフゲージが満タンのときに「COOL」を取ると、ボーナスとして10点分多く手に入る。

ホールド中もクリアゲージが上昇する。最大までホールドするとボーナスがもらえるぞ。

NORMAL 恋は戦争

『supercell』を代表するロックな一曲!
リズムにノリやすいので入門に最適だ。

恋する女の子は強い！　といった感じの曲。リズムアクションゲームに適したメロディラインなのでまずはこの曲をプレイしてみてもいい。

ヘヴィな縦ノリ感がたまらない“恋は戦争”。下記の譜面を見てもらえれば分かる通り、マーカーの出現タイミングが歌メロの持つ正直なリズムに忠実で、またボタンの種類も1パートごとに変わる程度なため、NORMALの中でも特にプレイしやすい一曲となっている。ただし、スローテンポな曲調に反してメロディアイコンのスピードが速いため、高評価を出しにくい点には注意したい。なお、下記譜面の中でも、「バカだな」という個所は×が4連打、それも意外と速い連打が必要となるので注意。

イントロの後半には「タタンッタン、タタンッタン」というパターンが出現。目安となる音が無いので、自分の中でリズムを取っていこう。

■サビの前

	①								②								③								④							
歌詞	ど		う		す		れ		ば		い		い		の		ど		う		し		た		ら				ど		う	
譜面	○		○		○		○		○		○		○		○		○		○		○		○		○				○		○	

	⑤								⑥								⑦								⑧							
歌詞	す		れ		ば									バ	カ	だ	な						わ		た				し……			
譜面	○		○		○									×	×	×	×						×		×				×			

■1回目のサビ

	①								②								③								④							
歌詞	な				た				か		ー		う		の		よ						ハ		ー		ト		を		撃	
譜面	○				○				○		○		○		○		○						○		○		○		○		○	

	⑤								⑥								⑦								⑧							
歌詞	て						手		段(だ		ん)		な		ん		て		選(え		ら)		ん		で		ら		れ		な	
譜面	○						×		×		×		×		×		×		×		×		×		×		×		×		×	

HARD 崩壊歌姫 -disruptive diva-

高BPMと連打の組み合わせが難しい。押し方に工夫をつけて攻略しよう。

流れるように配置されているマーカーの動きを見ているだけでも面白い。そちらに注目してしまってミスしないように!

譜面の構成は連打がメイン。長い連打はボタンの判定外ならミスが出ないことを利用して、余分にたたいてしまおう。『虚無と絶』の部分のように□と△の連打が来た場合は、□を右手でたたくか、左で2回たたいて最後の1回だけ右手でたたけば、次の△が左手でスムーズにたたけるのでオススメだ。なお、ボーカル部分終了と同時に、右斜め上に○→△→□→×が2つずつ配置されているが、実際には1つにつき2回たたかなければいけないので、計4回ということも覚えておこう。

重なっているボタンは回数の認識が困難。ボタンを見ながらたたくのではなく、リズムに合わせてたたき続けるのが得策だ。

■サビの前

①〜④
歌詞：虚 無 と 絶(ぜ つ) 望(ぼ う) の 咲 い た 世 界(か い) へ と 還(か え)
譜面：□ □ □ △ △ ○ ○ ○ △ △ △ □ × × × × × ×

⑤〜⑧
歌詞：す 煉(れ ん 獄(ご く) の 炎(ほ の お) に 焼 か れ て 消 え
譜面：×H ○ ○ ○ ○ ○ × × × × □ □ □ □ □ △

⑨〜⑫
歌詞：て 灰(は い) に な ろ う と も
譜面：× × × × × × × × ○ ○ ○ ○ △ △ △ △ □ □ □ □ × ×

⑬〜⑯
譜面：× × ○H □ △

HARD Magical Sound Shower

HARDの中でも高難度を誇る楽曲。中盤のリズムを覚えることがクリアのカギだ

SEGA×初音ミクのコラボレーションを果たしたこの曲。「アウトラン」のファンならずとも一度聞くとリピートして聞いてしまうだろう。

サビのフレーズは曲中に何度も出現する稼ぎポイント。譜面のパターンは2つだけなので、ここを確実にたたけるようになれば、達成率も安定するはずだ。続けて2番に突入するが、ここからサビまでが一番の難所となる。ボタンがボーカルの裏のリズムに合わせて配置されているため、声に合わせてボタンをたたいてしまうとミスが出てしまう。声に惑わされないように、曲のリズムを聞き分けることに意識しよう。×を左手、□を右手で担当させ、両手で交互にたたくとリズムが取りやすいぞ。

中盤は右から左に流れるようにマーカーが出現する高難度のポイント。△と□の位置を間違えないように気をつけよう。

スイムウェア大特集!

初音ミク　モジュールコレクション

MEIKO&KAITOが『初音ミク Project DIVA Arcade』に登場! [illegible] 人のスイムウェア姿にも注目だ。

意外と露出度のある衣装に注目! 『VOCALOID』シリーズのさきがけとなったキャラクターで、ミクたちの姉さん的存在だ。

MEIKO

MEIKO（めいこ）は2004年11月5日にクリプトン・フューチャー・メディアから発売されたボーカル音源。ヤマハが開発した音声合成エンジンの『VOCALOID』を、日本語のソフトウェアとしては初めて搭載している。こういったソフトウェアでは、パッケージにはそのソフトウェアのイメージをイラスト化するのが通例であったが、この「MEIKO」ではその名前を持つ女性をイメージしたイラストが使われるなど、様々な面で「DTMシーン」に影響を与えたソフトウェアである。

ニコニコ動画内での人気楽曲

MEIKOの音声ベースにはシンガーソングライターの拝郷メイコさんが起用されており、幅広いジャンルを歌いこなす。

Nostalogic / 作詞・作曲・編曲：yuukissさん
“公称16歳”の初音ミクに負けるな！　ということで、MEIKOのためにアニソン系で書き下ろしたという一曲。

悪食娘コンチータ／作詞・作曲・編曲：悪ノPさん
中世を思わせる世界観において食を極めた女、バニカ・コンチータの生涯を描く、ハードな曲調の物語音楽。

黄泉桜 / 作詞・作曲・編曲：仕事してPさん
民族楽的な曲調に合わせてMEIKOがしっとりと歌っている。

KAITO

KAITO（かいと）は2006年2月17日にクリプトン・フューチャー・メディアから発売されたボーカル音源。音声合成エンジン『VOCALOID』を搭載した日本語ソフトウェアの第二弾であり、かつ男性ボーカルとしては初のソフトウェアとなっている。パッケージには、MEIKOと同じくキャラクターイラストが採用され、青いマフラーが特徴的でKAITOのイメージアイテムとなっており、『初音ミク Project DIVA Arcade』では水着のときもマフラーを着用している。

ニコニコ動画内での人気楽曲

KAITOの音声のベースは風雅なおとさんを起用。MEIKOとのデュエットも想定したサンプリングがなされている。

千年の独奏歌 / 作詞・作曲・編曲：yanagiPさん
民族調の幻想的な音楽で、ニコニコ動画への投稿からわずか50時間2分という驚異的な速さで殿堂入りを果たした。

時忘人 / 作詞・作曲・編曲：仕事してPさん
哀愁あふれる歌詞とKAITOの歌う高音がマッチしており、涙を誘う。MEIKO職人として有名な仕事してPさんの新境地。

PASSIONAIRE / 作詞・作曲・編曲：yagamiPさん
KAITO職人として有名なyagamiPさんの代表曲。

青を基調としたキャラクターで、首元の青いマフラーと愛くるしい笑顔が特徴。「アイスクリーム好き」という非公式設定も。

初音ミクモジュール

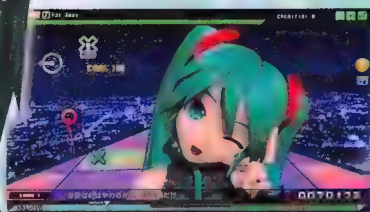
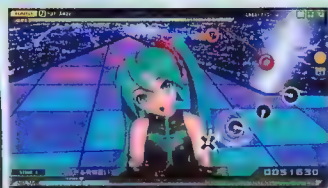
VOCALOID POINTで購入できる初音ミクのモジュールを、先月に続いてまたまた大公開！　これらのモジュールを入手して装着すれば、ゲーム中に初音ミクにまとってもらえるのだ。モジュールのなかには、セガの人気RPGとタイアップした一品も!?

スター

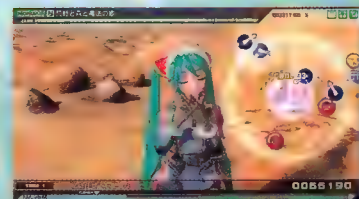
ミクの基本モジュールと似たデザインだが、赤い☆が散りばめられている。シンプルながら魅力あふれる一品だ。

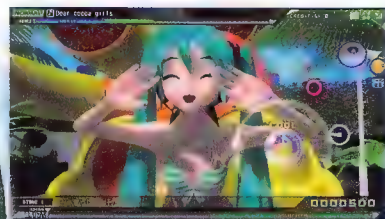
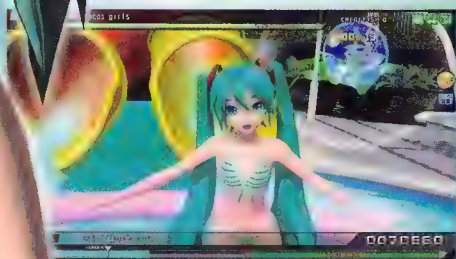
ミコ

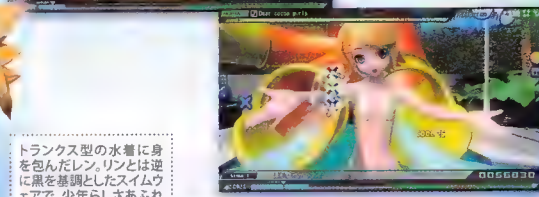
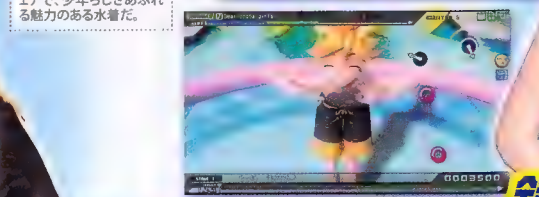
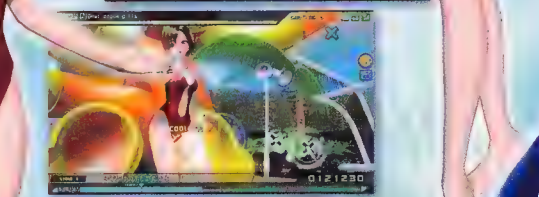
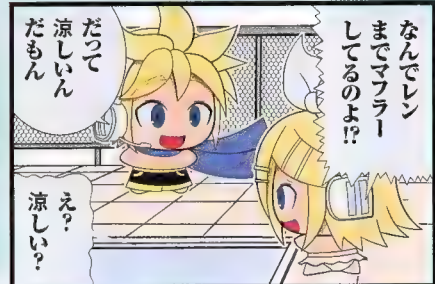
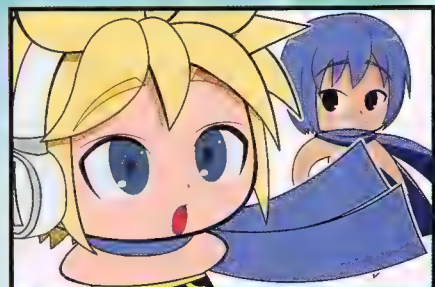
赤と白というスタンダードなカラーの巫女衣装に身を包んだミク。意外と短いスカート部分とお腹の腰ひもがキュート!?

ダンサー

黒にミクのカラーイメージである緑のラインが入った引き締まった感じのスポーティーなモジュール。注目はおへそ部分か。

ガリア軍第7小隊

戦場のヴァルキュリアとのコラボレーション

戦場のヴァルキュリアのヒロイン、アリシアが着用していた。重厚なつくりが他のモジュールとは一線を画している。

夏本番!! VOCALOID スイムウェア コレクション!

まさに夏! といったイメージカラーに統一されたスイムウェア。ミクの笑顔と組み合わされることでより輝きを増す。やはり一番似合うステージは「Dear cocor girls」だ!

初音ミク

白のスカート型の水着にイメージカラーである黄色の水玉をあしらえた水着。リンの可憐なイメージにぴったり!?
鏡音リン
トランクス型の水着に身を包んだレン。リンとは逆に黒を基調としたスイムウェアで、少年らしさあふれる魅力のある水着だ。
鏡音レン
金色のビキニというスーパーゴージャスな水着姿。大人っぽく、派手さが目立つが、ピンクの髪色とのバランスは秀逸!
巡音ルカ
MEIKO
イメージカラーの赤で統一された大人びた水着。おへその辺りがなんともいえないお姉さん的魅力をかもし出す。
KAITO
ブルーに黄色と白のラインが入ったトランクス。スイムウェアになってもやっぱりマフラーは付けたままなんですね……。
誘惑
なんでレンまでマフラーしてるのよ!?
だって涼しいんだもん
え？涼しい？
ひんやりまくら系素材
※冷凍庫で冷やして使うヤツ
ひんやり
どうだい？リンもあきらめてひんやり仲間にならないかい？
な……ならないもん！

ギャルカディア計画!!

イラストレーターPICK UP『bob』

今月のPICK UPイラストレーターは、『PIAPRO』などでも大人気の『bob』さん。美麗なイラストは必見だ!

bobさんが「ステージで歌う初音ミク」をイメージして描いた作品。ゲーム内の「StargazeR [illegible]」のエメラルドグリーンの光の中で歌い、踊る元気な初音ミクが印象的

【描いてみた】
bob VOCALOID Illustrations 【VOCALOID】

こちらのページでは過去に『bob』さんがネットにて発表したイラストを紹介。"bobミク"を見たことがある人も多いはず!

みずうみ

初音ミクオリジナルソングのイメージイラストとして使われたこともあり、知っている人も多いであろうこの「みずうみ」。『bob』さんの代表作といってもいいだろう

ボーカロイドのいる風景

ボーカロイドたちが全員集合したこのイラスト。よく見ると初音ミクがニコニコ動画を見ているのがわかる。普段からニコニコ動画をチェックしているのかな?

森での語らい

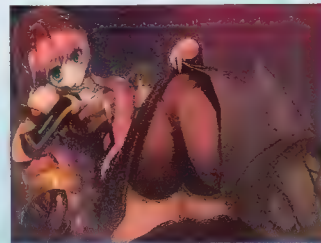
初音ミクと巡音ルカの会話シーンの一瞬を切り取ったようなイラスト。表情が実に楽しそうで、安らかな空気感が伝わってくる。

一歳のおじょうさま

鏡音リンが発売されて1年で発表されたイラスト。公式の鏡音リンより髪が長くなっており、一年間の成長を表しているのだろうか。

ATTRACTIVE VOCALID WORLD

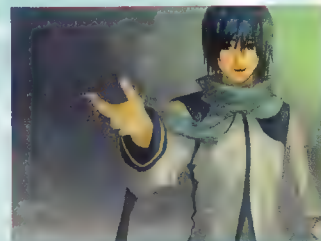
水鏡

初音ミク2周年の記念として描かれた一枚。ファンが多く、様々な楽曲のイメージイラストとして使用されているため、見たことがあるという人も多いのでは?

巡音ルカ

巡音ルカが発表された翌日に描いたというイラスト。オフィシャルのイラストより若干幼く見えるこのルカのファンは多い。

冷たい雨

雨に打たれながら歌うKAITO。まさに水もしたたるいい男。雨の中でもさわやかさは失われず、より際立っている

PIAPRO　http://piapro.jp/BIYONBIYON
pixiv　http://www.pixiv.net/member.php?id=91521

イラストレーター『bob』

ニコニコ大百科などで非常に高い評価を得ているイラストレーター。Pixivのデイリーランキング一位を獲得したことがあるほどの人気がある。なお、PIAPRO内でのIDは「BIYONBIYON」という名前を使用しているので、IDで検索する場合はこちらでしよう。

マジかわゆす!

イラストレーターPICK UP『Yおじさん』

デフォルメ化した初音ミクを描かせたら日本一の「Yおじさん」をPICK UP!

Yおじさんの画風らしいデフォルメされたかわいらしい初音ミク ヘッドフォン型の筆で描かれた軌跡がハート型をしていて「Yおじさんミク」のかわいさをさらに引き立たせている

【描いてみた】
Yおじさん VOCALOID Illustrations 【VOCALOID】

OSTER Project動画のイラストに使用されているイラストなど、Yおじさん がネットで発表したイラストを紹介するぞ!

trick and treat

ホラーな感じの一枚ですが、怖い中にもかわいさがにじみ出ているというか。Trick or Treatではなく、「and」なんですね。おかしもいたずらも……。

ミクの誕生日

初音ミク2周年に描かれたイラスト。いたずらっ子の表情のレン＆ケーキを抱えてうれしそうなリンと、自分のためのケーキを取られてしまって泣き顔のミクがほのぼのとします。

まぐろるか

マグロ好きというのは、非公式ではあるものの巡音ルカファンならば知っていることなんですね。涙を流すくらいに好きなんですなあ。

七夕

VOCALOIDたちを使って七夕を再現したイラスト後ろでお祝いしているミクもかわいいですが、KAITOとMEIKOもいいですね。織姫役のKAITOと彦星役のMEIKO……あれ?

PRETTY VOCALOID WORLD

ミクテク

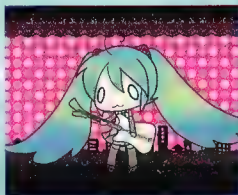
「初音ミクとテクノ・デザイン展」のために描き下ろされた作品。テクノと初音ミクはとても似合うと思います やはりデジタルなモノ同士、近いのかもしれませんね

青はこ

Yおじさんが以前に描いたイラストの詰め合わせ。単体でもかわいいのに、いっぱいいてさらにキュートに。個人的オススメは右下のミク!

ギターミク

ねぎ型のギターがとてもかわいらしいイラスト。このギターちょっと欲しいかも……

ホームページ ポイポイのお城	http://poipoinosiro.web.fc2.com/
PIAPRO	http://piapro.jp/yasiro125
pixiv	http://www.pixiv.net/member.php?id=33136

イラストレーター『Yおじさん』

ニコニコ動画の初音ミク関係で、OSTER Projectが投稿している動画のイラストとして登場し、そのデフォルメされたかわいらしさが人気を博している。OSTER ProjectのCD「みくのかんづめ」のジャケットや、ねんどろいど鏡音リンのデフォルメ顔パーツでも有名。

キャラクター・ボーカルシリーズ生みの親

クリプトン・フューチャー・メディアに とことんいろいろ聞いてみた!!

初音ミクたちを生み出した会社・クリプトン様に直撃取材! その誕生秘話のほか、アーケード版への展開、そして今後の展望を聞いてきたぞ!

クリプトン・フューチャー・メディアってどんな会社なの?

初音ミクたちキャラクター・ボーカルシリーズなど、多彩な音楽制作ソフトの開発で業界をけん引する会社。今後もその動向に要注目だ!

キャラクター・ボーカルシリーズ誕生までのいきさつ

――まずはキャラクター・ボーカルシリーズの誕生について聞かせてください。そもそも多彩な歌唱とバーチャルアイドルとしてのキャラクター性、という基本コンセプトについては、企画段階の当初から決定していたのでしょうか?

クリプトン・フューチャー・メディア(以下:CFM)
企画当初の市場の状態、そしてボーカルを機械化することへのDTM(デスクトップミュージック。パソコンのソフトウェアで、外部機器なども併用しつつ作曲・演奏を行なうこと)ユーザーの方々の感触を考えるに、「リアルで写実的で……」という本格派ボーカル路線よりも、キャラクターボイスというワンクッションを置いたものの方が、受け止められやすいのではないかと考えまして、当シリーズを展開しました。

――確かに、機械ではなくバーチャルアイドルが歌うというイメージの方が、「機械が歌う」という違和感を感じさせませんね。

CFM　そうした声の機械的な要素についても、キャラクター性の一部に落とし込むことで、生じる違和感を軽減したかったという理由もあります。

――違和感ではなく、機械的な部分さえキャラの持ち味に昇華されていますしね。では次に、「初音ミク」に続いて「鏡音リン&レン」、「巡音ルカ」とシリーズ作品がリリースされていますが、キャラクター性がそれぞれまったく異なるようになったのは、どのような経緯からでしょうか?

CFM　前作からキャラクターの差別化を進めることで、当シリーズを使っていただいているクリエイターの方々や、ファンの方々のモチベーションを上げていただきたい、という考えがまずありました。

――するとやはり、ツインボーカルやバイリンガルボーカルなどの新機能についても……?

CFM　そちらもやはり、ファンの方々のモチベーション向上を考えて、それぞれのシリーズ作品ごとに機能実装を決めていきました。

――では、そのファンの皆さんに好評のキャラクター・ボーカルシリーズの各種VOCALOIDのキャラクターイメージについてですが、まずイラストレーターのKEI氏を起用するに至った経緯についてお願いします。

CFM　当時はまだpixiv(WEB上で自由に個人の制作イラストをアップし、観賞し合える大型交流サイト)がサービス開始をする前の状況でしたので、イラストレーターさんのWebリンクなどから候補を出して検討させていただきました。

――その候補から、KEI氏に決定した理由はどういったところだったのでしょうか?

CFM　氏のイラストには奥行きというか、空気感というか、「声(空気の振動)」が聞こえてきそうな、そんな素敵な雰囲気を感じまして。それらをキャラクター・ボーカルシリーズにぜひ、とお願いすることになりました。

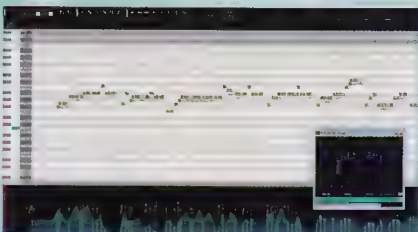
――キャラクター・ボーカルシリーズではキャラクターのアイドルイメージが前面に出されていますが、各キャラクターはどのようなイメージコンセプトで誕生したのでしょうか?

CFM　「初音ミク」につきましてはアイドルイメージを強めに打ち出していますが、鏡音リン&レンはもう少し幼いアイドル候補生のような印象、ルカにいたってはアイドルというイメージでもないのですが、CV(キャラクターボイス)ということでのシリーズ全体のくくりとしては、「人の声よりデフォルメされている人外の声」、というイメージです。

――それらのイメージを実際に反映させる際に、特に注意した点などはありましたか?

CFM　注意している点に関しましては、その声のデフォルメ具合と、ルックスとのマッチングですね。魅力的なルックスを保ちながら、VOCALOIDとして差別化できる声質を当てていくことには、特に注意しています。

――ちなみに各VOCALOIDのキャラクター名は、どのような経緯で決定されたのでしょうか? やはり、見送られたネーミング案なども……?

CFM　キャラクター名については、弊社プロデューサーが数カ月かけて、収録されたVOCALOIDの声を何度も聴きながらの作業で命名しています。苗字の意味性と、名前の響きやキャッチーさは個別に考えているので、見送られたネーミング、もしくはキーワードなどは沢山あります。

これがVOCALOIDの画面。キャラが歌うというコンセプトにより、肉声と合成音声の間の溝を超越して個性に消化させた革新的シリーズだ。

人の声よりデフォルメされている人外の声、というイメージです

アーケード版の本作への こだわりと感想について

――では続きまして、今回のアーケード版についての質問です。まずは『初音ミク Project DIVA Arcade』がリリースされることが決定した際の、感想を聞かせていただけますか？

CFM 初音ミクが登場するゲームがどのハードから出るのか、Web上で盛んに議論されている中、アーケードでいくと決まったときは、ユーザーの皆さんからどのような反応が返ってくるのかということが一番気になっていました。

――確かに、発表直後のWeb上での反響はかなりのもので、正直驚かされました……。

CFM 情報を公開した後、そうした想像通りの反応があってハラハラする状況もありましたが、それよりも「ゲームセンター」という特殊な場所でプレイするゲームから生まれるコミュニケーションや、自宅でゲームを楽しむ方々がゲームセンターに来てくださることによる、新たなコミュニケーションの広がりの可能性を感じることができました。アーケードゲームという媒体の選択は、間違いではなかったと思っています。

――今回の『初音ミク Project DIVA Arcade』の開発段階で、クリプトンさんの方からセガさんの方へと、一番強くリクエストなさったのはどのような点についてだったのでしょうか？

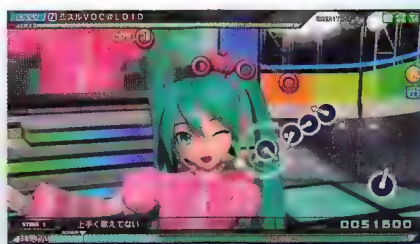
CFM これはPSP版の段階から一貫していることなのですが、ユーザーの方々が提供してくださる各種コンテンツを大切にし、ファンの方々とそれらの情報を共有しながら展開を進めていくような、「ユーザー参加型」のゲームにしていただきたいということが第一です。クリエイターとファンの皆さんでゲームを作っていくという、そんなコミュニティの場所や体験を、今回のアーケード版でもユーザーの皆さんに提供できますように、とセガさんにはお願いしました。

――既にロケテスト段階でも情報が飛び交って盛り上がっていますし、その点は期待大ですね！ では続きまして、『初音ミク Project DIVA Arcade』になって、進化したビジュアル面についての感想を伺いたいのですが。

CFM アーケードのビジュアル面については担当者間でいろいろとわがままを言わせていただきましたが、その結果、クオリティ的には申し分の無い出来になったのではないかと思っています。そのほか、ビジュアルや衣装についてはPSP版との細かな違いなどがあったりしますので、「亞北ネル」のへそ出し部分の露出が増えている、なんて部分も見比べて楽しんでいただけるとうれしいですね。

アーケード版の本作でも、ニコニコ動画に投稿からの収録曲は健在。ユーザー参加型の展開は、まだまだ広がるはず！

――それはもう、ファンならすべて細かにチェックするしかないですね（笑）。そうしたファンの皆さんから、『初音ミク Project DIVA Arcade』はロケテストにおいて既に非常に高い評価を得ていますが、クリプトンさんとしては、これらについてどのような感想をお持ちですか？

CFM セガさんにもご協力いただいて開催できました、札幌雪まつりで行なった体験会で、その人気を私どもも実際にこの目で見ることができました。単純な感想となってしまいますが、ユーザーの皆さんに楽しんでいただいている姿を見ることができるのは、非常にうれしいです。今後も、楽しんでいただいているユーザーの皆さんから生まれる、新たなコミュニケーションを広げる工夫をしていきたいです。

アーケードならではの大画面と、それを前提に細部まで作り込まれたビジュアル。この美麗さ、その目で確かめてほしい！

これまでも、これからも！ ファンの皆さんと作る新展開

――キャラクター・ボーカルシリーズはあらゆるシーンで爆発的な人気と広がりを見せていますが、開発当初はこのような反響について予想されていましたか？

CFM VOCALOIDの活躍の場となった『ニコニコ動画』さん（ユーザーの作成した動画などがアップされ、相互に鑑賞や感想の書き込みなどが楽しめる動画投稿サイト）でも、当時はそれほどオリジナル作品が上がっていたわけではないですし、そもそもここまで音楽系クリエイターの方々やイラストレーターの方々、動画制作者の方々を巻き込んだ展開になるとは、想定していませんでした。

2007年の夏というのが、テクノロジーの進化によって気軽にPCで音楽を作れる環境が整ったタイミングでもあり、ちょうど、動画投稿サイトで音楽コンテンツが求められていたタイミングでもあり、それらが折り重なってムーブメント（波紋）となったのではないかと認識しています。

――本作のような関連ゲーム作品や、CDといった関連商品が増え続けるキャラクター・ボーカルシリーズですが、今後タイアップ展開してみたいジャンルや商品などはありますか？

CFM まずは、汎用ロボットですね。将来的に大きく展開するであろうロボット技術を、音声合成によって個性を強く認識させ、一般に印象付けしていくようなことができればと思っています。

――おお、それは斬新！ VOCALOIDから、さらに先の未来を行く展開となりそうですね。

CFM 現代のビジネスモデルとして定着している、ゲーム、音楽CDなどでの展開も続けられればと思いますが、音声合成ならではの新しいことができなければ、「人の代用」としての「存在意義」が劣化してしまうので、そこには注意したいと思っています。

――ちなみに、今後新たなキャラクター・ボーカルシリーズの展開の予定などは？

CFM CVシリーズとして新たなVOCALOIDをリリースする予定は無く、新作は別シリーズとなるのですが、既にリリースされている初音ミクや鏡音リン・レン、巡音ルカの、底を上げていくサービスも展開していければと考えています。

――期待しています！ では最後に、VOCALOIDファンの皆さんに向けて一言お願いします。

CFM 初音ミクを始めとするムーブメントはクリエイターさんやファンの皆様の力によって、毎日いろいろな方向に広がっていっていると感じています。今後もそういった広がりを皆さんで楽しみながら、新しい展開を生み出していくことができればと思いますので、引き続き宜しくお願いいたします。

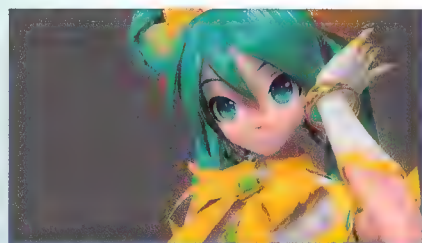
中の人に聞いてみた!!

3Dモデリング開発者 突撃Q&A!

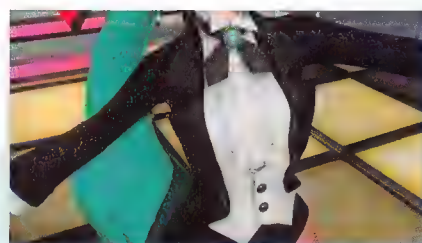
本作の3Dグラフィックを手掛けたのは『バーチャファイター』でおなじみのAM R&D2。Q&A形式で開発スタッフの情熱に迫る!

Q アーケードで初音ミクを表現する際のポイントは!?

ちょっとだけ未来の技術で、現実にそこに居るかのような初音ミクを目指しました。基本的にはPSP版をベースにしているのですが、細かい部分の描写や演出などはアーケード基板のクオリティに合わせて大幅に向上しています。さらに今回、RINGEDGEという新ハードでの開発ということで、LINDBERGHではできなかった繊細な表現にもチャレンジしています。下の写真を見比べると分かると思うのですが、顔にできる影や、瞳の奥行きなどに差が出ています。実は、この瞳が出来上がったのはデザインエンドの当日なんですよ。土壇場でデータを更新したので、変な汗をかきました(笑)。

こちらがLINDBERGH上の初音ミク。前髪の下にできている影や、瞳の奥行きなどに注目して、右の画像と見比べてみよう。

RINGEDGE上の初音ミクでは、自然な影が顔にかかり、瞳の奥行きが深く見える。肌の光沢感は健康的で、透明感がある。

Q 衣装の表現では?

たくさんある衣装の1つ1つにこだわって、細かい調整を繰り返しました。衣装の質感や小物のディティールは、かなり精密に描いています。プレイ中に余裕があれば見てやってください。プレイヤーさんはキャラクターの歌と動きに夢中なので、そこまで余裕は無いかもしれませんが(笑)。

細部まで描き込まれた衣装のフリルやボタンにも注目。『VF』のアイテムデザインのノウハウが活かされている。

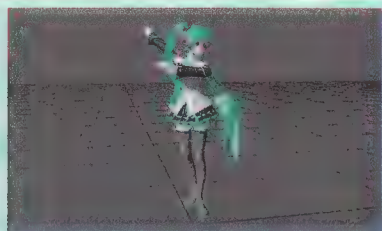
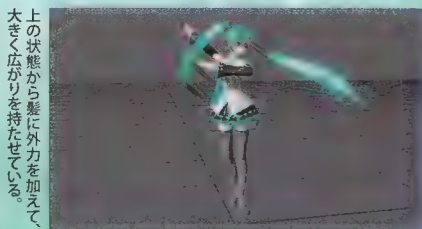
Q 「バーチャ」など他作品の技術が生かされた部分は?

HDR(ハイダイナミックレンジ)ライティング、60fps固定などはすべて『VF5』の技術やこだわりが生かされています。キャラの動きに関しては、骨太ながっしりとした体格のキャラが多い『VF5』と比べ、きゃしゃな初音ミクを同じ感覚で作ると違和感があるので、トライ&エラーを繰り返して現在のバランスを作り上げていきました。舞台演出の部分でも、『VF5』の技術を応用していて、降雪、水濡れ、地面近くのもや(写真参照)などはうまく世界観に合ってくれたのではないでしょうか。

闇夜の道路を幻想的に演出する"もや"は、『VF』シリーズの神社ステージで使われている表現に着想を得たとのこと。

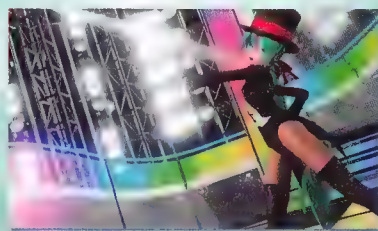
Q 初音ミクを表現する際にこだわった点について教えて!

ツインテールやネクタイを自然に動かすという部分には、かなりのこだわりを持って臨みました。

PSP版はアニメーションで動作を描いているんですが、アーケード版は物理演算で動作を表現しているので、微調整を繰り返しました。初音ミクが回転したときや走っている際に、どのように髪の毛が動くかなどは、プログラマーからデザイナーまで、皆で取り組んだところです。ミクが走っているときに、髪の毛に後ろ方向に力をかけるなど、さまざまな試みを施しています。初音ミクは『VF』キャラクターに比べて髪が長いので、この辺りの処理についてては何度も調整を繰り返しました。衣服に関しては風を加えるなどして、衣服がひらひらとはためいているような表現を目指しました。衣服が体にめり込まないようにするなど、細かい調整にも気を使いましたね。

物理演算を適用した状態だが、この状態では髪に動きが出ない。

上の状態から髪に外力を加えて、大きく広がりを持たせている。

Q プレイヤーにひとこと

アーケード版で初音ミクの顔を表現するまでには、さまざまな試行錯誤がありました。プロトタイプをいくつも作成し、ちょっとした変化でずいぶん表情が変わってしまったり……。ここをちょっと丸めた方がいいのかなとか、"い"っていう口はたぶん下の唇がちょっと下がるよね……、とか、いろいろな相談を経て顔の表現を作り上げていきました。

そういった調整に加えて、アニメ調の顔の表現が合うようにチューニングしていき、アーケード版の初音ミクが生まれました。ゲームセンターの画面の中を、表情を変えながら動き回るミクを見て、「可愛い」と思ってくれたらうれしいですね。プレイヤーの皆さん、よろしくお願いします。

口の動きにも注目。歌に合わせて目まぐるしく変化するのだ。

アニメ調の顔も映える。表情の変化が楽しめるのも本作の魅力。

ネ申いわゆるゴッド!!

初音ミク Project DIVA Arcade ロケテスト上位プレイヤー座談会

一部のゲームセンターで行われていたロケテストで、ランキング上位を独占したプレイヤーたちが『初音ミク Project DIVA Arcade』を語る!

『初音ミク Project DIVA Arcade』の魅力とは?

——皆さんが本作をやり込もうと思ったきっかけについて教えてください

たー　初音ミクの歌とキャラクターは以前からニコニコ動画などで注目していたんですが、アーケード版にハマったきっかけは全国ランキングという競争意識をかきたててくれるシステムです。

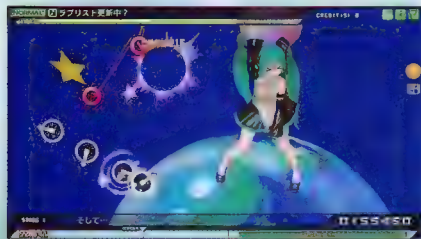
プチ　僕も最初は少し遊んでみようかなという軽い気持ちだったんですが、ランキングのシステムを知って、これで頑張ってみたいと思いました。

あしら　僕はPSP版の延長という形で本作を始めました。PSP版を遊ぶまでは、リズムアクションというジャンルのゲームは未体験だったんですよ。

——本作のスキルアップをする上でのポイントについて教えてください

あしら　収録されている曲をよく聴くということでしょうか。歌が分からないと、リズムも取りにくいと思うので。分からないところは、人のプレイを参考にするというのもアリだと思います。

たー　ハイスコアを目指したい場合は"同時押し"にこだわるといいかもしれません。パーフェクトを出すよりも、同時押しを優先した方がいい得点が出ることもありますよ。

——モジュールは集めていますか？

曲を覚えて、ほかの人のプレイをしっかりと見る。上達すればこれくらいのコンボはだれにでもできるようになるぞ!

あしら　僕はかなり集めています。衣装を集めることもモチベーションにつながっていきますしね。皆も集めてるでしょ？

たー&プチ　もちろん（笑）。

プチ　ゲームを始めたときに、「やばい、スノーかわいい」と思って、いきなり買ってしまうとVOCALOID POINTがなくなってしまい、トライアルのためのポイント稼ぎが大変になるので注意しましょう（笑）。

たー　それは「モジュール攻略」の上では重要な要素だね（笑）。

『崩壊歌姫-disruptive diva-』はニコニコ動画にて行われた楽曲募集コンテストで選ばれた本作のための楽曲だ。

クリアーできないほどの曲が出てきても挑戦したい。

——好きな曲とその理由について教えてください

あしら　「崩壊歌姫-disruptive diva-」です。『初音ミク Project DIVA Arcade』のために作られた曲ということで、譜面の構成がプレイしていて爽快なんです。リズムアクションゲームに向いている曲ですね。

プチ　PSP版からずっと『その一秒 スローモーション』がお気に入りです。この曲だけはランキングに入っていたいなと思いながらロケテストに参加していました。楽しくプレイできる名曲です。

たー　僕は『ミラクルペイント』ですね。曲の良さはもちろん、ミクの日感謝祭で初音ミクが"マジシャン"のモジュールで歌っていたのが印象的で、よりいっそう気に入ってしまいました。初めてPVモードを使ったのもこの曲です。

『ミラクルペイント』にはマジシャンのコスチュームが映える!?　軽快なテンポの曲に乗った初音ミクの歌声が心地よい。

——トッププレイヤーだからといって、高得点が出せる曲だから好きというわけではないんですね（笑）。稼働後に期待することはありますか？

たー　現段階でハードとエクストリームの全40曲×2で80曲、全部パーフェクトが出てしまっているので、稼働したらもう少し上の難度を追加してほしいなと思っています。

ぷち　それは同意。これは無理だろうーってくらい難しい曲があれば挑戦したくなりそう。

あしら　衣装はどんどん追加してほしいですね。リン、レンの衣装も増やしてほしいという声も周りのプレイヤーからよく聞きますし。

ぷち　曲を増やしてほしいというのもありますが、アップデートで増えそうですし期待してます！

supercellが制作した超人気楽曲『その一秒 スローモーション』。初々しい恋をつづった歌詞にも注目だ。

プレイヤー紹介

たー

闘劇出場経験もある筋金入りの格闘ゲーマー。ロケテストには連日参加していた。

あしら

本作からリズムアクションゲームを始めたにも関わらず、ランキング上位に入る猛者。

プチ

いわゆる「音ゲー」をメインにプレイしており、その経験を生かし本作でも活躍。

もっといっぱい初音ミク♥

ますます広がる -Project DIVA WORLD-

初音ミクのファンなら、関連グッズも気になるところ。今回はそんな新グッズと、いろいろ気になるProject DIVAの情報を公開!

新プライズアイテム登場!!

先月紹介した「初音ミク プレミアムフィギュア」と「初音ミク Project DIVA Arcade 専用ICカードケース」に加え、またも新しい初音ミクプライズが登場。今回は「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ ビッグバスタオルを紹介するぞ。2種類あるこのビッグバスタオルは、1枚は『初音ミク Project DIVA Arcade』に使用されている美麗な初音ミクが描かれており、もう1枚は『初音ミク -Project DIVA-』の中に登場する「はちゅねみく」のかわいらしいイラストが描かれている。これはどっちを手に入れるべきか……いや、両方手に入れちゃえばいいんじゃん!

ということで、今回はこの「初音ミク -Project DIVA-」シリーズ ビッグバスタオルを2枚セットで3名様にプレゼント! プレゼントの応募は、P003の応募要項をよく読んで送ってほしい。

残念ながら今回外れてしまった人は、ゲーセンに直行して「初音ミク Project DIVA Arcade」をプレイしながらこのビッグバスタオルを狙っちゃおう!

2種セット・3名様

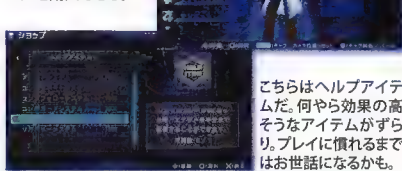
※監修中につき、実際の製品とはデザインが異なる場合がございます。

初音ミク -Project DIVA- 2nd 最新情報!

新しくなったProject DIVA!!
もっと初音ミクが楽しめる!

新要素満載!

『初音ミク -Project DIVA- 2nd』では、前作には無かった「DIVAポイント(DP)」という要素が登場。プレイすることで得られるこのポイントを使用し、これまた新要素の「ヘルプアイテム」やモジュールなどを購入していくシステムになったぞ。「ヘルプアイテム」は、困ったときに自動的に発動し、プレイのサポートをしてくれるのだ!

新しく登場した「ショップ」。自分の得意な曲をプレイしてポイントをためて好きなモジュールを購入できる。

こちらはヘルプアイテムだ。何やら効果の高そうなアイテムがずらり。プレイに慣れるまではお世話になるかも。

より分かりやすくなったエディットモード!

エディットモードもより使いやすくなったぞ。このエディットモードでPVを作成し、ニコニコ動画などにアップすれば、「初音ミク Project DIVA Arcade」で配信……なんてことになるかも!!

初音ミク以外のモジュールが!!

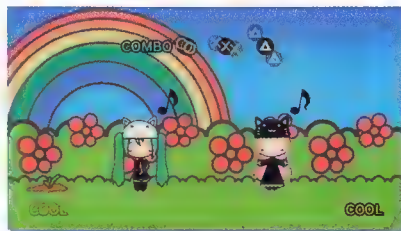
新曲+新コンテンツ追加!!

初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック2 もっとおかわり、リン・レン・ルカ

PSP版「初音ミク -Project DIVA-」の追加楽曲集第二弾が登場! 今回は、リン・レン・ルカの楽曲が18曲も追加されるという、リン・レン・ルカファンにはたまらない仕様になっているのだ。ほかにも右で紹介している「トエト」や、ハイポリゴンモデルPV、オリジナルデザインカスタムテーマなども入っており、超お買い得なのだ!

初音ミク -Project DIVA-

今度のミニゲームは「トエト」!

巡音ルカの派生キャラ「トエト」のミニゲームも収録。原作者のトラボルタ氏が完全監修しており、トエトの魅力がつまった内容になっている。

携帯電話でも「初音ミク」に会える!!

初音ミクモバイル

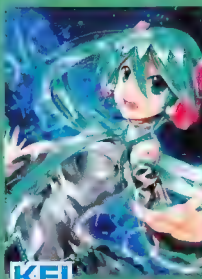
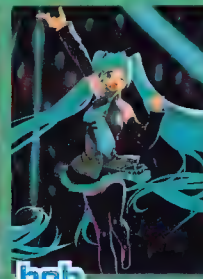
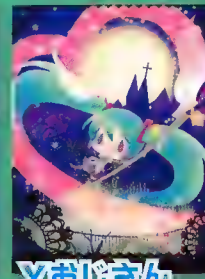
VOCALOIDキャラクター勢ぞろいの公式モバイルコンテンツサイト「ミクモバ」を知っているかな？

この「ミクモバ」では、ニコニコ動画やPIAPROなどで発表されている音楽やイラストを積極的に紹介しているぞ。いつも気になっているあの曲の着うた(R)やクリエイター描き下ろしのきせかえ、待受け画像など、ボカロムーブメントのすべてがこのサイトに集まっているのだ!!

さらに！ 現在、初音ミクモバイルでは「初音ミク Project DIVA Arcade」の中で使用されている楽曲を配信中！ 「ミクモバ」で楽曲を予習してゲームセンターで楽しむことも可能だ！ これは今すぐ登録するしかない！ 右記のQRコードからアクセスするか、下で紹介しているアクセス方法で「ミクモバ」へと旅立ち、VOCALOIDの魅力に触れよう！

【URL】 http://mikumoba.jp
【料金体系】 月額315円/525円
3キャリア対応

ミクモバ × ARCADIA

オリジナル壁紙4枚同時配信！

KEI　憂　bob　Yおじさん

月刊アルカディア読者だけのオリジナル壁紙

ミクモバと月刊アルカディアがタッグを組んで、オリジナルの携帯電話用壁紙を作ってしまった！ 月刊アルカディア誌上にて掲載された、特別描き下ろしイラスト4点を、ミクモバにて配信するという豪華なコラボレーション。この壁紙はすべて無料なので是非QRコードでアクセスしてほしい。先月号にて掲載された壁紙と、このイラストを携帯電話のカメラを使って取り込んでいた人も、さらにきれいな壁紙をゲットできるこのチャンス、どんどんアクセスしてゲットしていこう！

※QRコードを読み取れば、直接配信サイトへ[illegible]アクセスして[illegible]壁紙をゲット[illegible]

アクセスはこちら!!

アクセス方法

imode	メニューリスト＞待受画面＞フレーム＞キャラクター総合
EZweb	カテゴリで探す＞待受・画像・ケータイアレンジ＞キャラクター
Yahoo!ケータイ	メニューリスト＞着うた・ビデオ・メロディ＞着うた＞映画・CM・アニメ

VOCALIDキャラ勢ぞろい!

『初音ミク Project DIVA Arcade』オリジナル楽曲集 発売決定!!

「初音ミク Project DIVA Arcade」の公式コンピレーションアルバムが、7月7日の七夕の日に発売されることが決定したぞ。このアルバムに収録されている楽曲は、2009年11月にニコニコ動画にて募集され見事ノミネートを果たした12曲に、セガの名作「アウトラン」のBGMに歌詞を付け、初音ミクが歌うという[illegible]が作曲したコラボレーションソングである「Magical Sound Shower」を加えた合計13曲が収録されているのだ。このコンピレーションアルバムにて初収録される曲が多いので、ファン必携のアイテムとなっているぞ。このアルバムを聴いて楽曲を覚えてゲーセンへ行き、「初音ミク Project DIVA Arcade」で高得点を叩き出そう！

収録楽曲

曲名	製作者
どうしてこうなった	うどんゲルゲ feat.初音ミク
SYMPHONIC DIVE - DiVA edit -	Re:nG feat.初音ミク
ナイトメア☆パーティーナイト	tetsuo(くちばしP)feat.初音ミク
オオカミガール	くらP feat.初音ミク
ペリコ・スペースシッパー	ワンカップP feat.初音ミク
片想いサンバ	オワタP feat.初音ミク
サヨナラ・グッバイ	のぼる↑ feat.初音ミク
崩壊歌姫 -disruptive diva-	マチゲリータ feat.初音ミク
Starlite★Lydian	Masaki feat.初音ミク
LINK	TRI-ReQ feat.初音ミク
恋ノート////	ジェバンニP feat.初音ミク
ZIGG-ZAGG	Junky feat.初音ミク
Magical Sound Shower	Kusemono(from SWANTONE) feat.初音ミク

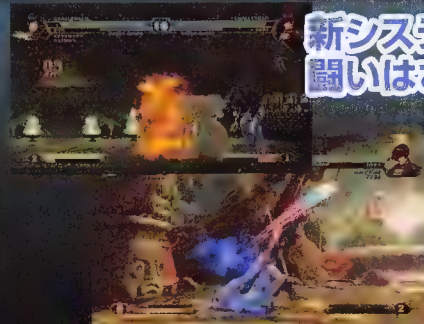
タイトル：初音ミク Project DIVA Arcade Original Song Collection
発売日：2010年7月7日　アーティスト：V.A.　品番：DGMA-10003
価格：2,000円(税込)　レーベル/発売元：MOER　販売元：エイベックス・マーケティング

稼働直前 緊急特集!
KOF最新作の魅力を徹底紹介!!
THE KING OF FIGHTERS XIII™
7月14日の稼働を目前に控えた『KOFXIII』。シリーズ伝統のシステムに、野心的な新要素が数多く加わり、個性的なキャラクターも多数参戦。未知の興奮を引っさげて、ぼくらの夏に、とびきりカッコいいKOFがやってくる!
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2010年7月14日予定
■使用基板：TAITO Type X2
記事製作：OYZ／がーくん／KYO／極限堂／ケンちゃん／よるよる
©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。

まずは注目！　ここがスゴいぜ『KOFXIII』！

魅力的なシステム群

本作は、一人対一人で3on3を闘うという試合フォーマットや、4種類のジャンプや緊急回避、ガードキャンセルなどといった長年『KOF』ファンに愛されてきた基本システムを踏襲。さらに、新たに「ドライブゲージ」(以降のページで詳述)などの新要素を加えた形となっている。

よって、プレイの感覚は従来のKOFシリーズに近くありつつも、「EX必殺技」、「ドライブ」といった新システムにより、行動の自由度が広がり、いつもにもましてそう快感のある闘いができるようになっている。旧作のファンはもちろん、KOFシリーズになじみの無かったプレイヤーにも楽しめるだろう。

新システムの追加で闘いはさらに加速!!

詳しいシステムの解説 P.030

全31キャラクターによる夢の競演！

KOFの魅力といえば、数多くの魅力的なキャラクター。本作では、前作のキャラクター全員に加え、シリーズ旧作のキャラクターや、新規キャラクターが多数参戦。合計31人のキャラクターが登場する。

旧作のキャラクターの中には、以前とは異なる性能を持ったキャラクターも多く存在する。キャラクターによっては、全く違った闘い方が楽しめるようになっている。

また、前作で登場したキャラクターも、システムの変化や新技の追加などにより、より一層幅広い戦法が取れるようになっているので、楽しみにしていてほしい。

各キャラクターインプレッション P.032

キャラクターコマンド表 P.114

「アッシュ編」ストーリー完結！

緑の炎を操る新主人公アッシュ・クリムゾンが登場したのは、今をさかのぼること7年前、『KOF2003』でのこと。直情的な草薙京やK'とは対照的な中性的なキャラクター性や、神楽ちづるや八神庵から神器の力を奪い取るといった行動から、主人公でありながら底の見えない謎めいた人物として認識されてきたアッシュ。本作は彼を中心とした物語の完結編に位置づけられており、謎に包まれた彼の目的や、これまで敵として登場した「遥けし彼の地より出づる者達」の正体が明かになる。果たして物語はどのような決着を見るのか？

アッシュ編人物相関図 P.106

KOFXIII ストーリー紹介 P.108

ファミ通.comにて「KOFXIII」特別番組配信中！

既にご存知の方もいらっしゃるかと思うが、『KOFXIII』の稼働に先駆け、現在SNKプレイモアとエンターブレインの共同によるインターネット番組が両社WEBサイトにて放映されている（これまでの配信映像のURLは右記）。6月21日段階では第3回までが放映されたが、7月からは**「市来光弘 嵐の猛特訓 五番勝負！！」**を配信していく予定！

第1回〜3回までのパーソナリティを務めた、声優の市来光弘氏（写真左上）が強豪プレイヤーに挑みつつ、『KOFXIII』の魅力を紹介していくぞ！　本作を心待ちにしているプレイヤー諸兄は、この番組を見つつ来る稼働日に備えてイメージトレーニングに励んでほしい。

番組詳細は下記「ファミ通.com」上でチェック!!
URL：http://www.famitsu.com/
●第1回配信 開発者インタビュー編：
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/2010/05/kof_xiii_players_guide.html
●第2回配信 対戦編：
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/2010/05/kof_xiii_players_guide_2.html
●第3回配信 プレイヤー座談会：http://www.famitsu.com/blog/arcadia/2010/06/kof_xiii_player_guide_.html

※短縮URL　●第1回：http://bit.ly/cRjJyg　●第2回：http://bit.ly/bCH8Xi　●第3回：http://bit.ly/bEI413

関連商品情報

[illegible]から格闘ゲームプレイヤーの大きな[illegible]受けている本作だが、早くも弊社エンターブレインから8月に攻略本が発売されることが決定。もちろん、製作はアルカディア編集部だ。基礎的な対戦攻略や技データはもちろんのこと、ストーリーやメイキング関連の資料も多く盛り込む予定となっている。

また、株式会社ティームエンターテインメントから、本作のオリジナルサウンドトラックが発売されることが決定した。こちらは8月4日の発売を予定しているとのこと。

攻略本&オリジナルサントラ発売決定！

システム紹介 1 本作の基礎を押さえておこう

基本システム紹介

ゲームセンターの稼動まであとわずか。基本システムを頭に入れて妄想を膨らませながらもう少しだけ待とう。

基本操作

ボタンはそれぞれ、A=弱パンチ、B=弱キック、C=強パンチ、D=強キックに対応している。ボタンの並びは上の図の形がデフォルトだが、今回はゲーム自体にボタン配置を選ぶ機能が搭載されているという。

操作	入力
緊急回避	AB同時押し
吹っ飛ばし攻撃	CD同時押し
ガードキャンセル（緊急回避）	ガード中にAB同時押し
ガードキャンセル（吹っ飛ばし攻撃）	ガード中にCD同時押し
ハイパードライブモード発動	BC同時押し
EX必殺技	特定の必殺技コマンド＋AC or BD同時押し
ドライブキャンセル	特定の必殺技中に必殺技コマンドを入力する。
スーパーキャンセル	必殺技ヒット時に超必殺技コマンドを入力する。
ハイパードライブキャンセル	ハイパードライブ発動中に、特定の必殺技が当たった後に必殺技コマンドを入力する。
MAXキャンセル	特定の超必殺技中に特定のコマンドを入力する。

重要システム 4種類のジャンプ

ジャンプの種類は、『KOF』シリーズ伝統の**小＆中＆ノーマル＆大ジャンプの4種類**がある。小＆中ジャンプは低く跳び、ノーマル＆大ジャンプは高く跳ぶ。そして小よりも中ジャンプ、ノーマルよりも大ジャンプの方がより遠くに跳ぶ。

基本的には鋭い軌道で跳ぶ小＆中ジャンプが扱いやすいが、小＆中ジャンプ攻撃時に攻撃をくらうとカウンター扱いになるデメリットがある。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をカウンターヒットさせると追撃が可能だ。

重要システム 投げと投げ抜け

レバー横方向＋CorDで通常投げができ、投げ抜けも同様の入力でできる。レバーが斜め要素に入っていると投げ抜けはできないので、しゃがみガード状態を保ちながらボタンを押しても意味が無いぞ。レバーをしっかり横方向（立ち状態になる）に入れないと投げ抜けができないため、通常投げとしゃがみB（下段攻撃）の二択が有効なガード崩し手段になりそうだ。

相手の押したボタンを問わずに、CorDのどちらでも投げ抜けは可能だ。

重要システム ガードキャンセル

パワーゲージを1つ消費して**ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃とガードキャンセル緊急回避**が出せる。前者はガードモーションをキャンセルして、相手を吹っ飛ばす攻撃を出すので仕切り直しに使える。後者は動作中は完全無敵の緊急回避ができるので、通常技→飛び道具のような連係を読んだときの反撃や、画面端に追い詰められて苦しいときの脱出手段などで使っていける。

ガードキャンセル吹っ飛ばしの方がお手軽で、切り返し手段としては信用性が高い。

PICK UP!! EX必殺技

今作で追加された新要素の一つ。パワーゲージを1本消費して必殺技を強化して出すものがEX必殺技。飛び道具系は多段ヒットになり弾速が速くなるものが多く、打撃系の技は無敵状態になったり、追撃が可能となるなど効果はさまざま。超必殺技にもEX版があり、合計2つのパワーゲージを必要とするが、元々強い技がより強化されるだけあって、その性能には目を見張るものがある。

EX版性能変化の例

- 技の発生が早くなる！
- 飛び道具無敵や全身無敵が付く！
- ヒット後に追撃が可能に！

……などなど

PICK UP!! NEO MAX超必殺技

パワーゲージ3本とドライブゲージ（次ページで紹介）を100％消費して出すことができるのが「NEO MAX超必殺技」で、膨大なゲージ消費量に見合った威力と性能、そして何よりもド派手な演出が見られることがうれしい。この技を使える状態だと相手に与えるプレッシャーが大きくなるので、まさに切り札といえる攻撃手段になっているぞ。

強力な技に見合った派手なエフェクトやキャラクターのズームアップで演出を盛り上げる。

システム紹介② 本作の注目システム

“ドライブゲージ”詳解

ドライブゲージの用途
- ●ドライブキャンセル(50%)
- ●ハイパードライブモード発動(100%)
- ●NEO MAX超必殺技(100%)

ドライブゲージとは?

攻撃を当てるかくらうかしたときにたまるゲージで、ドライブキャンセルと呼ばれる必殺技をキャンセルして必殺技を出すときや、後述のハイパードライブモード、そしてNEO MAXで消費する。対戦に慣れないうちはたまったまま放置しがちなので、ドライブキャンセルを効果的に使ってこまめに消費しよう。パワーゲージと同様に大切なゲージだ。

ドライブキャンセル

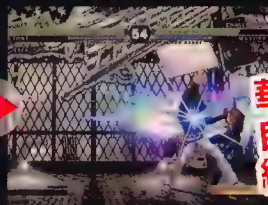
ドライブゲージを50%消費して必殺技キャンセル必殺技を行うことを**ドライブキャンセル**と呼ぶ。ドライブキャンセルは必殺技ヒット時にしかできないのが特徴で、ガードされたときはコマンドを入力しても技は出せない。主に連続技を強化するために使用することになる。必殺技から超必殺技を出すと**スーパーキャンセル**扱いになるが、ドライブキャンセル同様にゲージを50%消費して使用できるので、同一のものと認識して構わない。

◀[illegible]の半月斬をヒットさせることに成功。通常ならここで攻撃は終わりだがドライブゲージがあるので……

▶半月斬をキャンセルで強飛燕斬につなげてダメージをアップ! ドライブキャンセルは連続技で活用しよう。

ハイパードライブモード

モード解説

簡単に言うと、ドライブキャンセル(このモード中はHDキャンセルとなり、若干性質は変わる)が何回もできるようになるモードと考えてもらって構わない。ハイパードライブモード中はキャラクターが黄色く発光し、行動に対して残像が付くようになるぞ。

ドライブゲージを100%消費することで**ハイパードライブモード**を発動することができる。この状態になるとドライブゲージが時間の経過で徐々に減っていき、これが無くなるまでは**HDキャンセル**が何度でもできる。ただしHDキャンセルをすると一定量のゲージが減るので、5～6回ドライブキャンセルをするとドライブゲージは無くなってしまう。

また、通常時はキャンセル不可能の通常技や特殊技が必殺技でキャンセルが可能になる点が、ドライブキャンセルとは大きく異なる。

ハイパードライブモードは通常技と特殊技をキャンセルして発動することができ、その場合は発動した瞬間に相手に向かってオートダッシュするので、そのまま連続技に移行しやすくなっている。基本的には生発動はせずに、キャンセル発動を連続技に組み込んで使っていくといいだろう。

なお、ハイパードライブモード中のゲージを消費してNEO MAX超必殺技を出すこともできる(**MAXキャンセル**)ので、連続技のフィニッシュに組み込むといいだろう。

華麗な連続技を自由自在に繰り出せる!

さまざまな要素が追加されCPU戦もより楽しく!!

本作はこれまでにないほどCPU戦が充実している。ストーリーはアニメーションをふんだんに使いながら進行していき、試合開始前にはメッセージウインドウでキャラクターごとの掛け合いが用意されている。この掛け合いはラウンド毎にキャラクターの組み合わせで異なるものが発生するので、気になるキャラを見ようとするだけでも、その数はかなりのものになる。

また、CPU戦ではさまざまなミッションが発生するが、それをクリアすると各種ゲージが増加するボーナスが与えられる。ミッションは次から次に与えられるので、これを利用してNEO MAX超必殺技を使ったりハイパードライブモードの練習に効率よく取り組めるぞ。

美麗なデモシーン

キャラ同士の掛け合い!

ミッション成功で各種ゲージが増加!

トレーニングモード搭載

ボタンを押しながらスタートを押すと、トレーニングモードが開始できる。このモードでは動かない相手にひたすら連続技を決める練習ができるほか、連続でジャンプさせたり常に被カウンター扱いにするなど、細かい設定をして自分のやりたい練習ができるぞ。ハイパードライブモードの連続技はこれで練習するといいかも!?

CPU戦では思うようにいかない連続技の[illegible]ら安心して取り組める!

キミに合った個性を探そう

登場全31キャラクター 稼働前インプレッション

全キャラクターが出そろった！ ということで、改めて各キャラクターの基本的な性能、そしてNEO MAX超必殺技を掲載。稼働開始までまだ少し時間はあるが、期待に胸をふくらませつつ待とう。

グラン・ラファールで連続技を強化
エリザベート・ブラントルシュ

クー・ド・ヴァンは、前進しながらアッパーする突進技。ヒットすると相手を浮かせられ、弱クー・ド・ヴァンや各種超必殺技で追撃できる。連続技に使うほか、弱版ならガードされてもスキが小さいので、中距離からの奇襲技としても重宝しそうだ。

超必殺技のグラン・ラファールは、何でも判定（※）なのが特徴。発生とリーチにも優れているので、さまざまな場面でダメージアップを図れる。

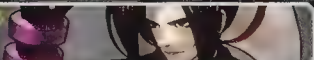
そのほか、投げ技のミストラル、当て身技のレヴェリー・ジェレはEX版だと追撃可能となる。パワーゲージがあれば高火力の連続技を狙えるので、大将向きのキャラだろう。

エトワール・フィラント

NEO MAX超必殺技は当て身技。威力は高く、技を出した瞬間から当て身可能だ。

※通常のやられ判定が無い吹っ飛びに対しても強制的にヒットさせることができる、特殊な攻撃判定

リーチを生かして遠距離で闘おう
デュオロン

デュオロンは、幻無脚と幻無拳で近寄らせないように闘うのが基本スタイル。幻無脚は相手をサーチして足元を攻撃する技で、EX版は相手を浮かせられる。幻無拳は前方に腕を伸ばす技。ドライブゲージを消費せず必殺技でキャンセル可能だ。また、どちらも空中で使用可能。空中幻無脚は斜め下に足を伸ばす中段技なので、ガード崩しに使えそうだ。呪怨死魂は、一定距離で消える飛び道具。発生と弾速が遅く硬直が小さいので、弾を追いかけたり、相手の起き上がりに重ねるのが有効。EX版は多段ヒットするので、ガード中の相手を中下段の二択で崩すのが強そうだ。

秘伝・幻夢呪怨死魂葬

無数の魂で相手を打ち上げる投げ技。暗転後回避されないので反撃やガード崩しで使おう。

喧嘩上等!! 殴り合おうぜ!!
シェン・ウー

激拳は弱版はガードされても反撃を受けにくく、強版はタメた時間で性能が変化する。また、強版は激拳（フェイント）に移行できるので、緩急をつけた攻めができそうだ。伏虎撃は中段技で、弾拳はコマンド投げとガード崩しの選択肢は豊富。どちらもEX版なら追撃でき、本作では各種ゲージさえあれば連続技を伸ばしやすいので、強力なガード崩しに化けそうだ。なお、コマンド投げとは別に弾拳（弾き）があり、こちらは飛び道具をかき消すのに使える。超必殺技の爆真はパワーゲージを2本必要とする発生の早い無敵技で、発動後は一定時間攻撃力が上昇する。

天将爆真激

突進攻撃が当たると強烈なアッパーで相手を打ち上げるNEO MAX超必殺技。

草薙の炎に死角無し!!
草薙 京

本作の京は飛び道具の百八式・闇払い、突進技の百壱式・朧車、弐百拾弐式・琴月 陽、七拾五式・改などの『KOF '95』以前の技を主軸としており、万能に闘えるキャラクターだ。弐百拾弐式・琴月 陽はガードされても反撃を受けにくいので連係に便利。超必殺技の裏百八式・大蛇薙は空中でも出せるようになっており、当てた状況次第では追撃できるため連続技で活躍を期待できる技だ。NEO MAXの裏百弐拾壱式・天叢雲は指先から炎を飛ばし、相手に当たると画面端から巨大な炎が画面を横切る。無敵時間があるので、相手の飛び道具に合わせるなどの使い方が強そうだ。

裏百弐拾壱式・天叢雲

▲弐百拾弐式・琴月 陽はEX版だとコマンド投げに変化。追撃はできないが、高威力なのでガード崩しに最適。

必要なものがそろっている!
二階堂 紅丸

紅丸といえば通常技が優秀なキャラであるが、その特徴は本作でも健在。めくりジャンプDとリーチのある遠距離立ちDを筆頭に、使いやすい技がそろっている。連続技は相変わらずしゃがみB×nからの居合い蹴り→反動三段蹴りが基本となり、ヒット確認が簡単なのがうれしい。

超必殺技の紅丸ローリングサンダーは、紅丸を包み込むように球体の雷攻撃が発生する技だ。前後に攻撃判定が発生するので、めくりジャンプも落とせる対空攻撃として活躍してくれる。

コマンド投げの紅丸コレダーもあり、必要な技はそろっているぞ。

雷皇拳

▲シリーズによって対空技としての信頼度が変わるスーパー稲妻キックだが、本作ではかなり信用できるぞ。

超受け身キャンセルで揺さぶれ!
大門　五郎

大門は今までのシリーズ作品と同じく、多彩な投げ技を主体とするキャラクター。今回は移動技である弱超受け身の無敵時間が無くなった代わりに、何と移動動作の途中を別の必殺技でキャンセルできるようになっている。ここから天地返しや超大外刈りといったコマンド投げでガードを揺さぶって行く戦術が強力そうだ。超大外刈りは従来通り、投げ判定発生まで無敵時間がある。相手のジャンプを防止する頭上払いと組み合わせれば、投げと打撃の強力な二択を仕掛けられるぞ。

当て身系のNEO MAX超必殺技。攻撃を受け止めることに成功すると、相手を捕まえて強力な投げでの一撃を加える。一発逆転を秘めた守備的な必殺技だ。

全キャラクター中屈指の横押し
八神　庵

突進技の百式拾九式・明風は、ガードされてもスキが小さく、ヒット後は庵側が有利。ドライブキャンセルをかければ各種必殺技につなげられるため、さまざまな状況から大ダメージが狙える。四百壱式・衝月はリーチこそ短いが、技の出掛かりに足元無敵（EX版は全身無敵）があり、ヒット時は禁千弐百拾壱式・八稚女につなげられるため、この技も近距離戦で有効だ。

小ジャンプからでもめくりを仕掛けられる外式・百合折りや、追撃可能なコマンド投げ・弐百参式・槌椿など、ガードを揺さぶる能力も極めて高いため、一度接近戦に持ち込めば一瞬で相手を倒すことも可能だろう。

広範囲をひっかくように攻撃する。攻撃の発生が早いため、連続技に組み込みやすい。

禁千弐百拾八式・八咫烏

素早い動きでラッシュをかけろ!
マチュア

マチュアは爪で切り裂くような攻撃を得意とする。空中に飛び跳ねて攻撃するデスペアーは、派生攻撃を遅めに出せばガードされても有利なので、ラッシュを仕掛ける際に適した必殺技。さらにめくりを狙える上、ヒット時は追撃が可能だ。そのほか、連続技に役立つデスロウ、奇襲に便利なメタルマサカー、飛び道具のエボニーティアーズと使いやすい必殺技がそろっており、従来のシリーズ作品をプレイしたことがあるプレイヤーならば、比較的扱いやすいキャラクターに仕上がっているぞ。

超巨大な衝撃波をムチのようにしならせて地面にたたきつけて攻撃する。攻撃発生後まで無敵時間があるため、相手の連係に対する割り込みに重宝しそうな技だ。

ディーサイドでチャンスをつかめ!
バイス

バイスは投げ技を主体とした女性キャラクター。今作はヒット時に追撃可能になったディーサイドに注目。弱版はゴアフェストやネガティブゲイン、強版は加えて弱メイヘムで追撃可能な程度だが、EX版ディーサイドは「何でも判定」（※）な上、ヒット後は近距離立ちDで追撃可能という超高性能ぶり。吹っ飛ばし攻撃や空対空迎撃後など、さまざまな局面で狙えそうな必殺技だ。さらにコマンド投げのゴアフェスト、連続技に便利なメイヘムと、必要な必殺技は一通り持っているぞ。

マチュアと同名のNEO MAX超必殺技で、巨大な衝撃波で相手を攻撃する。攻撃発生が早く攻撃判定は広いので、連続技や対空など多彩な用途がありそうだ。

※通常のやられ判定が無い吹っ飛びに対しても強制的にヒットさせることができる、特殊な攻撃判定

クラックシュートで敵を蹴散らせ!
テリー・ボガード

本作のテリーの最大の強みは何といっても突進技のクラックシュートだろう。弱版は発生が早いだけでなくガードされてもスキがほとんど無いので、ジャンプ防止やラッシュ時の連係に使えたりと使いやすさは抜群だ。EX版では中段技に変化するので、ガード崩しとしても役に立つ。ライジングタックルは↓タメ↑＋AorCのタメコマンドの無敵技。EX版は17ヒットもする多段技で、めくりも落とせるなど信頼できる対空技だ。NEO MAXのトリニティーゲイザーは両手で地面をたたき付けて巨大な気を地面から放出させる。高威力を生かすべく、連続技に組み込んでいこう。

▲超必殺技のバスターウルフは弱攻撃からつながるほど発生が早い。EX版は無敵があり、飛び道具対策に重宝しそうだ。

拳法はバランスの良い格闘技!?
アンディ・ボガード

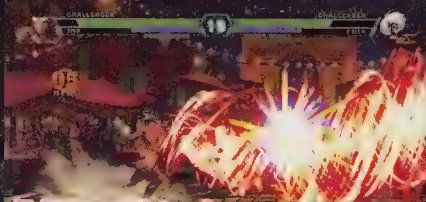
飛翔拳や昇龍弾、空破弾など一通り技がそろっているキャラ。まずは相手を跳ばせて落とすが基本になりそうだが、これまでのシリーズでは使いづらいことの多かった斬影拳のスキが短めなので、ある程度気軽に出しながら攻めていけそうだ。

めくり性能の高いジャンプDや、姿勢の低くなるしゃがみDなど通常技に優秀なものが多く、これらが対戦の柱になっていく。

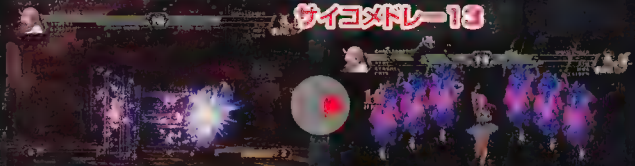
それぞれの技を使い分けながら闘うことで、攻守にわたり安定した立ち回りが期待できるだろう。

ものすごいスピードで相手に突進していき、ヒットすると画面端まで運び壁にたたき付ける技。空中でも出すことのできる面白い技となっている。

画面端の連続技が熱い!
ジョー・東

スラッシュキックやタイガーキックなど、突進技が豊富なジョー。前者はEX版だと2ヒットし、画面端ならEXスラッシュキック→弱タイガーキック→爆裂拳といった連続技が可能。ただし、どちらもガードされるとスキが大きいので注意。爆裂拳は、追加技の爆裂拳フィニッシュで相手を浮かせられる。なお、EX版なら自動的に爆裂拳フィニッシュに移行。ガードされても五分の状態なので、連係や連続技で重宝するだろう。超必殺技の爆裂ハリケーンタイガーカカトは無敵時間は無いものの発生が早く、反撃や連続技に役立つ。

竜巻をまとった強力なストレート。無敵時間は無いので、立ち回りでの使用には不向き。ハイパードライブモード中の連続技に組み込んで、大ダメージを与えよう。

高性能な必殺技がそろうサイキッ
麻宮　アテナ

今作のアテナも従来作品と同じく、スキの小さい飛び道具・サイコボールアタックを使った遠距離戦を得意とするキャラクターのようだ。サイコソードやシャイニングクリスタルビットといった強力な対空技も所持しているため、"跳ばせて落とす"戦術も展開できる。移動技のサイキックテレポートはスキが小さく、弱と強で距離の変化を付けられる上、EX版は動作中に無敵時間があるため、攻めにも守りにも活躍するはず。また、今作では追撃可能なコマンド投げであるサイキックスルーが追加され、ガードの揺さぶりが大幅に強化された印象がある。

サイキックスルーの後に、NEO MAX超必殺技のサイコメドレーで追撃すれば大ダメージ!

派生必殺技が増え、打撃面が強化!
椎　拳崇

ジャンプはいつものケンスウと同じく、大きな軌道。超球弾は若干スキがあるものの遠距離で使えばけん制として機能する。弱龍顎砕は無敵時間があり、対空として信頼できる。この二つで安定した闘いが可能だ。

接近戦はしゃがみB×2でヒット確認し、龍倒打～鱗徹掌～派生 疾空斬龍脚などにつなごう。派生技は1段or2段止めなどで連係としても機能しそうだ。なお、派生版でない疾空斬龍脚は、突進力が高く奇襲にも役立ちそうだ。

醒眼・仙氣発勁は停滞型の飛び道具。長い無敵時間があり、ガードさてもスキが少なくケズリ量が多い。

▲バク転は通常技からキャンセルできる。また、技の動作途中で必殺技に移行できるので後転と違う使い方ができそうだ。

飲めば飲むほど強くなる!
鎮　元斎

酔拳で闘うチンは、2種類の構えを始め特殊な必殺技が多く、トリッキーな闘い方ができるのが特徴だ。回転的空突拳は、地面を転がって移動後に裏拳を放つ突進技。ドライブキャンセルをせずとも必殺技でキャンセル可能で、月牙跳撃や二起脚で追撃できる。単発の威力も高いので、高火力の連続技を狙えそうだ。飲酒は、その名の通り酒を飲む。酒を飲むとチンの体の色が変化し、攻撃力の上昇に加え、超必殺技の鉄山靠が使用可能になる。強鉄山靠はワイヤーダメージを誘発するので、さらに追撃を決められるぞ。

酔操・轟欄炎炮は、炎を吐き出すNEO MAX超必殺技で、炎はレバーで方向を変えられる。無敵時間が短いので連続技での使用がメインだが、ケズリ目的でも使用可能だ。

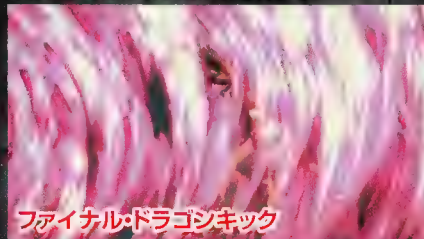
テコンドーの真髄お見せしましょう
キム

➡➡＋Aはしゃがみ状態には当たらない突進技だが、突進中に画面端に到達すると壁を蹴って跳ね返り、ジャンプ攻撃や空中必殺技で空キャンセルできる。画面端のラッシュに使うなど使い方を模索するのが面白そうな技だ。半月斬はガードされても反撃を受けにくく、攻めに使いやすい。空中半月斬は空中で横に突進する技で、強版なら中段技になる。EX版は無敵時間があり、相手の対空技をつぶすといった使い方も可能だ。超必殺技の鳳凰飛天脚はダメージは低めだがヒット後に追撃できるのが魅力。連続技に組み込んだり、無敵を生かした割り込みに使っていける。

NEO MAX超必殺技は高速の連続蹴り後に上空からのカカト落としでフィニッシュする。

ムエタイの強さを教えてやるぜ!
ホア・ジャイ

必殺技のほとんどが突進技で、それを生かすことのできる近～中距離の闘いを得意とする。

主力技になるのが、軽く跳び上がりかかと落としを繰り出すドラゴンテイル。この技は空中でも出すことができ、その際は跳び上がりを省いてかかと落としが始まる。弱版はそのまま前方に落下するので、ジャンプ攻撃からキャンセルで出して連続技にできる。強版は攻撃判定をその場に残して後方に下がるので、ヒット＆アウェイ的な使い方や対空技対策として活躍しそうだ。

必殺技に対空技として使えるドラゴンキックがあり、それの超パワーアップ版になる技だ。高威力の対空技として使用することができるぞ。

プロレスラーの底力を発揮!
ライデン

万能の空中吹っ飛ばし攻撃は健在。対空面では、早めに反応できればライデンボムが有効。EX版なら無敵時間があるので、相手のジャンプ攻撃だけで押し込まれることは無い。
接近時はヘッドクラッシュが主軸になる。投げとして崩しで使うのはもちろんのこと、弱攻撃からの連続技や反撃技にも活躍するだろう。
他に面白そうなのがEXジャイアントボム。攻撃発生が早い2段技。画面端なら空中追撃が間に合う。この技は、ハイパードライブモード中の連続技パーツとして活躍しそうだ。

前進しながら繰り出す破壊力抜群のラリアット。やや発生が遅いものの、ハイパードライブモード中にMAXキャンセルして出せば空中追撃として間に合う。

極限流の真髄を見よ!
リョウ・サカザキ

単発の威力が高いリョウ。通常技も必殺技もその印象が強い。
虎煌拳が途中で消える短い飛び道具なので、闘いは接近戦が主体になる。通常技は強攻撃のリーチが長く、ジャンプD、空中吹っ飛ばし攻撃、しゃがみD辺りが優秀。しゃがみCは発生が早く攻撃のつなぎに便利だ。
他の必殺技は、虎咆が対空や割り込みに重宝する。飛燕疾風脚はガードされると反撃を受けるので、ヒット確認して連続技で決めるといい。EX版は威力が高く、その後に追撃が決まるので連続技の軸になりそうだ。

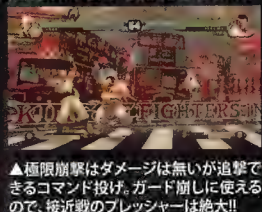
一撃必殺の正拳突き。リーチがやや短いものの、出始めから長い無敵時間ある。威力が非常に高いので、ハイパードライブモード中の締め技として決めたい。

空中の動きで惑わせ!
ロバート・ガルシア

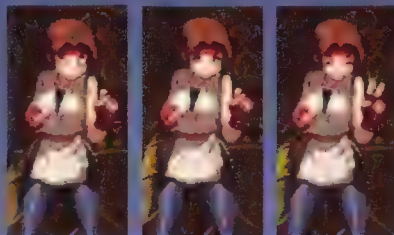
飛び道具の龍撃拳、対空必殺技の龍牙、打撃投げの龍連・幻影脚など必殺技が豊富。高い軌道のジャンプからは、軌道の変えられる飛燕龍神脚、めくり専用の後ろ蹴りなど、空中での動きも多彩だ。これらを駆使して立ち回り重視で闘うといい。
新要素としては必殺技のEX版に優秀な技が多い。EX飛燕疾風脚は画面中央でも追撃できる。EX飛燕龍神脚は、画面端限定だが追撃が届く。強飛燕疾風脚をドライブキャンセルしてこの技につなげば、画面端での連続技ダメージがかなり伸びそうだ。

後方に飛んだ後、急降下しながら突進。無数のスライディングを決める技。発生が早く地上技や空中追撃にも間に合う。連続技の締めに狙いたい。

これがMr.カラテの本気だ!
タクマ・サカザキ

タクマは飛び道具でけん制しつつ、相手のスキを突いて跳び込みで強襲するキャラクターのようだ。虎煌拳は打点の高い飛び道具で、強版は弾速が速い。飛燕疾風脚は強版とEX版が2段技で、どちらもヒット後に追撃可能と連続技の発展を期待できる。極限虎煌は飛距離の短い虎煌拳で攻撃する。強版はヒット時のみ自動的にダッシュで接近し、目押しで攻撃がつながる。威力が高いので連続技に組み込みたい。NEO MAX超必殺技の毘瑠斗圧覇（ビルトアッパー）は上昇するアッパーで相手を打ち上げ、手刀で地面にたたき付ける。無敵時間を利用した割り込みで活躍しそうだ。

▲極限崩撃はダメージは無いが追撃できるコマンド投げ。ガード崩しに使えるので、接近戦のプレッシャーは絶大!!

有力プレイヤーに聞く!
『KOFⅩⅢ』のここに注目!

――今回の『KOFⅩⅢ』ですが、見どころ、魅力はどういったところでしょうか?
づね　魅力を一言で表現すると……「違和感の無い新しさ」ですかね。本作では、これまでのシステムを土台に新しいシステムを付け加えていますが、従来のKOFの操作感を損なわず、かつ古いと感じさせないゲームになっていると感じました。また、システムだけではなく、新たに描き起こされた美麗なグラフィックも大きな魅力の一つだと思います。
――本作をプレイしてみて「これは面白い」と感じたキャラクターを教えてください。
づね　ユリですね。今回、デザイナーの方が非常に熱心に取り組まれたらしく、新しいグラフィックが多数描き起こされており、技のバリエーションも増えています。新鮮で、面白いキャラクターになっているのではないでしょうか。
――それ以外で、オススメのキャラクターは居ますか?
オススメのキャラクターは京です。本作の京は連続技の選択肢が非常に多く、可能性を感じますね。使い続けても飽きの来ないキャラクターではないかと感じました。

今作のユリは新しいアクションが多く追加され、多彩な技を持つ。また、なぜか一人だけ挑発が3[illegible]する（[illegible]はランダム）。

commented by
づね
KOFシリーズの[illegible]「Duelling the KOF」を企画[illegible]する主要メンバーの一人として、同シリーズの[illegible]してきたプレイヤー。

THE KING OF FIGHTERS XIII

打撃技で徹底的にゴリ押し！

ラルフ・ジョーンズ

本作のラルフはコマンド投げを持たない分、これまで以上に打撃技に特化したキャラに仕上がっている。

おなじみの遠距離立ちCや地上吹っ飛ばし攻撃は、ほかのキャラで類を見ないほどリーチが長いので、これを多用して相手を押し込んでいき、ガードクラッシュを狙う戦術が基本となりそうだ。全体的に技のガードクラッシュ値も高めになっているぞ。

超必殺技では、馬乗りバルカンパンチが面白そうだ。無敵時間こそ無いものの、非常に攻撃判定の強い突進攻撃となっているので、少し離れた相手に対して差し込むように使っていこう。

▲ギャラクティカファントムは発生が早くリーチに優れた超必殺技で、連続技や反撃に活躍する。

投げキャラといえばこのお方！

クラーク・スティル

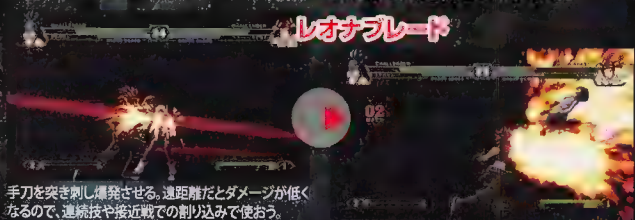
打撃に特化したラルフに対して、クラークは生粋の投げキャラとなっており、攻守の両面で活躍するコマンド投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーが最大の武器だ。かといって打撃技が使いづらいわけではなく、発生が早く追撃が可能で使いやすいガトリングアタックも持つ。

通常技ではラルフに劣る部分があるが、その代わりにコマンド投げを駆使した起き攻めにループ性があるのは相変わらずなので、これまでの闘い方＋αの戦術で対戦を楽しむことができるぞ。

投げキャラであるクラークのNEO MAXは、走り寄って相手をつかむ移動投げだ。超必殺技も強力な投げ技だが、それをはるかに上回る、迫力ある演出と破壊力に酔いしれよう。

強力なガード崩しは健在！

レオナ・ハイデルン

今回のレオナは、垂直ジャンプDが下方向に強い蹴り技になっている。ジャンプ直後に出せば中段技となる上、弱Xキャリバーや Vスラッシャーがつながるぞ。また、Vスラッシャーは着地するまで無敵なので、空中戦や対空技をつぶす目的でも活躍しそうだ。もう一つの超必殺技のスラッシュセイバーはグランドセイバーの強化版で、ヒットすると何度も往復して相手を切り裂く。無敵時間は無いので、地上連続技に組み込もう。中段技の➡＋Bは、通常技をキャンセルするとしゃがみガード可能となる代わりに発生が早くなり、しゃがみAからも連続ヒットするぞ。

レオナブレード

手刀を突き刺し爆発させる。遠距離だとダメージが低くなるので、連続技や接近戦での割り込みで使おう。

扱いやすい技のそろう艶やかな〇

不知火　舞

ジャンプ防止にもなるけん制技の遠距離立ちC＆Dや、空中投げを兼ねた入力で仕込みながら出せるジャンプCなど、強攻撃に優秀な技がそろう舞。動きが素早く扱いやすい必殺技が多いため、シリーズ初心者にもオススメだ。やり込みがいのある要素も用意されており、特にEX龍炎舞には注目。ヒット時は追撃が可能で、画面端ならドライブキャンセルを使った連続技に発展できる。また、強攻撃と弱龍炎舞を使った攻めはガードクラッシュさせやすく、相手を強引に崩せる。無敵技に乏しく切り返しには苦労しそうだが、それを補って余りある攻撃能力が魅力だ。

不知火流・くノ一の舞は壁に向かって跳躍した後、相手の方向へと高速で突進する。

鳳翼を使った連係で相手のガー〇〇〇〇〇〇！

ユリ・サカザキ

斜め前方へ小さく飛び上がる鳳翼からは、AorCで拳による攻撃、BorDで斜め前に急降下する蹴りへと派生。特に後者はガードされても攻めを継続できるので、これを使った連係が持ち味になりそうだ。また、鳳翼からAC同時押しで投げ技も出せるぞ。

対空技として信頼できる弱空牙（ユリちょうアッパー）や、前方に大きく移動する投げ技の百烈びんたなど、さまざまな状況に対応できる技がそろっているのも魅力。相手を追撃可能な状態で浮かせるEX砕破を組み込んだ連続技は火力十分だ。

覇王雷煌拳は空中から巨大な飛び道具を打ち出す必殺技。技を出した瞬間から無敵時間があり、空中から発動できるため、対空技をつぶすといった使い方もできる。

ベノムストライクで主導権を握れ

キング

キングは飛び道具のベノムストライクを主軸とした闘いを得意とするキャラクター。今作では空中でも前方に放てるため、より相手の接近を防止する能力が高くなった。対空面もしゃがみCに加えて、超必殺技のサプライズローズ、EXトルネードキック'95と無敵技がそろっており、防御面では万全と言える仕上がりだ。飛び道具を持っているキャラを相手にしても、弾速が速く通常の飛び道具を貫通するEXベノムストライク、ダブルストライクがあり、そうそう主導権を握られることは無いだろう。

無数の気弾を空中からナナメ下方向へ放つ。攻撃発生が早く連続技に役立つほか、空中からも使えるため、相手の対空技をつぶす手段としても利用価値は高い。

俺一人で十分だ
K'

目の前に炎を発生させるアイントリガーは、ガードされても反撃を受けることは無い。ここから派生できるセカンドシェルはヒット後に追撃できるので、大ダメージを与えられる。密着時以外は連続ヒットしにくいのが難点だが、EXアイントリガーからならほぼ確実に連続ヒットするので、連続技の主力となりそうだ。クロウバイツは無敵時間があり、対空や割り込みに役立つ。EX版はクロウバイツを連続で繰り出す過去作の超必殺技「ヘブンズドライブ」を繰り出し、威力も超必殺技並みに高いぞ。

K'の周囲に巨大な炎を発生させて相手を焼き尽くすNEO MAX超必殺技。発生がそこそこ早く、無敵もあるので、割り込みなどに使っていくとよさそうだ。

ガードポイントで攻撃を受け止めろ!
マキシマ

マキシマは各強攻撃、強ヘィパーキャノン、超必殺技のダブルベイパーキャノンなど、ガードポイントを持った攻撃を数多く持っている。基本的に攻撃発生は遅めだが、それを補って余りある性能を持っているのだ。

必殺技の中で注目しておきたいのが、投げタイプの必殺技であるマキシマプレスス。弱版はその場、強版は移動してから相手をつかむ性能だが、どちらもヒットすると相手を壁にたたき付ける。一気に画面端まで相手を追い込めるので、闘いを優位に進めることができそうだ。

マキシマのボディから前方に向かって巨大なレーザーを発射する。攻撃力が高く攻撃発生後まで無敵時間があるので、さまざまな用途があるだろう。

万能のアイスドール
クーラ・ダイアモンド

飛び道具のダイヤモンドブレス、対空には弱クロウバイツ、連続技にはレイ・スピンと、いつものクーラが健在。鋭い小or中ジャンプからのCで崩す立ち回りもいつも通りだ。

連続技は、しゃがみB×2→立ちB→強クロウバイツや立ちC→➡＋A→弱レイ・スピン～シット→強クロウバイツなど安定感がある。さらに強クロウバイツをドライブキャンセルして強レイ・スピンなどにつなげたりもできそうだ。立ちC→➡＋Aからハイパードライブを発動するなど、火力面でも伸びしろがありそうだ。

突進攻撃の後ダイアナとフォクシーが攻撃、最後に吹雪で締めるロック技。出始めから無敵時間があり威力が高い。超必殺技のフリーズエクスキュージョンより突進攻撃が早い。

ヴァントーズで跳ばせて、ニヴォースで落とす
アッシュ・クリムゾン

スキの小さい飛び道具・ヴァントーズでけん制し、相手の体力をじわじわとケズっていく戦術に長けているアッシュ。強ニヴォースやブリュヴィオーズによる対空迎撃は信頼度が高く、相手の攻めにも対応しやすい。緑色の火の玉を設置するジェニーは、全体モーションが小さいため、けん制として使うだけでなく、強攻撃からの連係に交ぜても強力だ。突進技のジェルミナール・カプリスは連続技に組み込みやすく、ここから超必殺技のサン・キュロット（この技の効果時間中は各種必殺技のタメ時間が無くなる）を発動すれば、必殺技と特殊技を絡めた強力な連続技を狙える。

フリュティドール

フリュティドールはコマンド投げ系のNEO MAX超必殺技。八神の炎が相手を包み込む。

有力プレイヤーに聞く! 『KOF XIII』のここに注目!

――今回の『KOF XIII』ですが、見どころ、魅力はどういったところでしょうか?

書記　これまでのKOFシリーズが培ってきた「KOFイズム」に、ドライブキャンセルやEX必殺技という、新しく、派手な要素をうまく組み合わせているところは面白いと思います。これまでのKOFシリーズに触れた経験の有無を問わず、多くの人が楽しめる作品になっていると感じました。

――プレイしてみて気になったキャラクター、「これはオススメ!」と思ったキャラクターを教えてください。

書記　一番オススメしたいキャラクターは、やはり京ですね。これまでKOFをプレイしたことのある人はもちろん、触ったことが無い人にとっても、非常に取っつきやすいキャラクターだと思います。ほかにオススメしたいのは、K'チームの面々ですね。前作には居なかったチームですし。特に、K'とクーラに関しては『KOF 2002UM』と近い立ち回りができるので、『2002UM』をプレイしている人は本作でも「いつも通り」の感覚で動けるのではないでしょうか。

新規グラフィックで参戦のK'、マキシマ、クーラは、今作の目玉キャラといえるだろう。

commented by
書記

[illegible]

THE KING OF FIGHTERS XIII

ゲームメーカーコラボレーションコーナー
MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアの、ホットな最新情報をお届けするコーナー！ 今月は先月から引き続き「NEOGEO HEROES」の情報に加え、こちらのゲームでも役立つ便利グッズやプレゼント特集と、盛りだくさんなのだ！

発売間近！ 出典作を総復習！

空前絶後のシューティング大活劇、開幕目前！ 今回はシューティング初参戦となる4人のキャラの復習に加え、予約特典の情報を紹介するぞ！

NEOGEO HEROES ～ULTIMATE SHOOTING～

■対応ハード	PSP
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	ヒーローズ・シューティング
■発売日	7月29日発売予定
■価格	5,040円(税込)

幕末浪漫 月華の剣士

1997年発売の対戦格ゲー。激動の幕末らしい多様な人物の中でも、あかりは「なう」な陰陽師関西弁少女として人気を博した。

メタルスラッグ

1996年発売の多彩な武器とドット絵が人気のアクションゲームシリーズ。マルコは作品の大半で主役を務める隊長だ。

サムライスピリッツ

1993年発売の、対戦武器格ゲーシリーズ。『天下一剣客伝』で登場したいろはは、和風メイドという斬新な姿で人気を集めた。

ASO／ASOII

1985年、1991年発売の縦スクロールシューティング。アイテムやアーマーで自機SYD（シド）の性能を変化させる攻略法が特徴。搭乗者の姿は『NEOGEO HEROES』で初公開となる！

予約特典はプレミアサントラ!!

本作の予約特典サントラには、本作のBGMと『KOF SKY STAGE』のアレンジBGMに加え、SNK歴代シューティングなどからの収録も!? 詳細や曲サンプルは下記公式HPにて！

声優 市来光弘の挑戦

いくぜ闘劇'10

第2回

男、市来 闘劇予選で闘ってきたぜ！

行ってまいりましたよ『KOF2002UM』闘劇店舗予選in「ゲームスポット21」!! このゲーセンは、ぶっちゃけ市来が長年通い続けている、いわばホームのゲーセンなのですよ。『KOF'97』のころからただひたすら通ってたっけな（しみじみ）。こいつぁ負けられない。やってやるぜ!!

「よっしゃ、ここで決勝進出、キメたるで～」てな気分で、予選会場へ。気合いMAXで受付へ向かうのであった！

まずは抽選会。引いたのはまさかの2番!! てこたぁ、一回戦の第一試合じゃありませんか!? いやぁ、トップバッターになって吐きそうになるくらい緊張しましたわ。でも、プレッシャーにめげずにバッチリ勝利!! お、俺イケるんじゃね!? よし、この調子で二回戦も！

で・も・ね。世の中、そんなに甘くありません。残念ながら二回戦で「ぽよよん」しましたとさ。つまり、敗北（泣）。だってさぁ、対戦相手の香澄がさぁ……香澄がさぁ……ブツブツ。せっかくのホームなのにガッカリ!! はぁ。

負けたけど、これで闘劇出場をあきらめたわけじゃない！ 何とかして決勝の32人のひとりになりたいし！ ちなみに、この会場の予選通過者は、皆様ご存知、「極様」こと極限堂さんでした!!

おめでとうございます。さすがだぜ！ 決まった瞬間、周りからの拍手がホントにスゴかった！

市来もガッツリと拍手（笑）。自分もあんなふうに拍手喝さいを浴びたいもんだ。そのためにはもっと多くの強豪プレイヤーと対戦してテク＆知識を得ねばなりますまい。がんばるぞー！

勝利の喜びははかなく消えた……。明日があるさ!!

市来光弘プロフィール

職業・声優。業界イチの『KOF』フリーク。最近の出演作は「Angel Beats!」（竹山役）。次ページ「yuzukoの部屋」でも紹介されているが、ついに『KOF XIII』のインターネット特番で司会＆プレイヤーとして出演を果たす!! 番組の詳しい情報はP031で！ 市来選手（?）の『KOF XIII』での闘いを見よ！

携帯アプリゲームPick Up!!

手軽に本格ゲームが楽しめる、SNKプレイモアがお届けする携帯ゲームアプリを紹介する当コーナー。先月はお休みしていた、おなじみ"着衣"シリーズアプリが今月は大・復・活!!

「電脳フリーセル」はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

今度の"着衣"はちょっとオトナ!?

焦ったら負けのフリーセルで勝負!

水着のSNKギャルズとゲームで勝負し、1枚ずつ服を着せてあげるという、じつに紳士的で他意はない（?）"着衣"シリーズ。第9弾は、トランプをスート（スペードやダイヤなどの種類）ごとに順序よく重ねていく伝統のトランプゲーム・フリーセルをテーマにしたオトナなゲームアプリだ！　ローズ、B・ジェニー、キングとそろった魅惑のレディー3名に、制限時間なしの勝負でじっくり挑もう。

スート置き場以外にも、場の各所には赤・黒交互にならスートを問わず順番にカードを積むことができ、さらに左上の4つの「フリーセル」にはどんなカードも1枚ずつ置ける。これらを利用して、狙ったカードを掘り出し、すべてを置き場に送れば勝利だ！

何手もの先を読み解け!

制限時間はないが「詰み」はあるので注意。ギャルズの着衣や表情変化のみならず、問題生成機能を備えたフリープレイのやり込みも楽しいぞ。

ギャルと言うよりレディーの魅力!?

今回のギャルズは、大人の魅力あふれるお三方! 各ギャルズごとに4ステージ、4枚の着衣が用意されており、表情チェンジやまばたきアニメ付きのギャラリーモードも健在だ。

SNKプレイモアからプレゼントのお知らせ!

今回SNKプレイモアから『KOF』シリーズファンの皆さんへ、6月24日に発売したばかりのソフトをご提供。『闘劇'10』の種目であるアーケード版のモードを完全収録したPS2版『KOF2002UM 闘劇Ver.』を3名様に！　さらにオロチ編がこれ一本ですべて楽しめるPSP版『KOF Portable '94～'98』を3名様にプレゼント。ぜひこれらのソフトをそろえ、家・外・ゲーセンのすべてを『KOF』一色にしてほしい！

応募要項はP007をチェック!

特典にコマンド表まで付くお買い得キーパッドが登場!

PSP（2000/3000シリーズ）とPS3対応の十字キー用パッドが登場！　コマンド入力をサポートし、操作性がアップする優れ物。装着・交換に便利な粘着シートはもちろん、『KOF'94』から『KOF'98』のコマンド表までも付いたお得品だ。

これでコマンドやダッシュも正確に!

十字キーの精度が上がり、アナログパッドでは操作しづらかったという人もこれで安心！　家庭用の『KOF』シリーズや、ほかの格ゲーのチャレンジ系モードに必須か!?

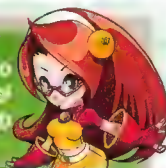
製品概要
商品名：「PSP®/PS3®対応 方向キーサポーター」
発売日：2010年7月予定
価格：619円（税込）

発売元・開発元：株式会社エクサー
http://exar.jp

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報、yuzukoさんのコーナー。『KOF XIII』が稼働間近！　今回は中心人物の「あの方」をお招きしました。

『KOF XIII』プロデューサー久木野さん再び！　そういえば「アルカディア特番！KOF XIII PLAYERS' GUIDE」お疲れ様でした。対談企画はもちろん、対戦動画もなかなか反響があったようですね！

「暴走気味の市来さんとなかなかのツッコミっぷりの松本さん、そしてスタッフの方々のサポートで、素晴らしい番組になりました。圧巻だったのはやはりなんといっても有名プレイヤーさんたちの対戦。ベストバウトばかりでした！　皆さん独自のレシピの組み立てで見どころ満載です。プレーヤーの皆様にも今回の対戦動画に負けないくらいの熱い闘いを期待しております！」

本作は一人でも多くの『KOF』ファンの方にプレイしていただききたいですね。それでは開発からメッセージをお願いします！

「いよいよ稼動間近！　スタッフ一同この日を心待ちにしておりました。期待に胸膨らみながら、時に歓喜し、時に恐怖にうち震えて、日々開発と『KOF』道精進の日々を重ねてまいりました。ロケテストやイベントでご意見やコメントをいただき、皆様とともに、皆様に楽しんでいただける『KOF』に仕上げることができたと思います。お楽しみ満載ですので、どうか存分に味わい尽してください！」

今月のゲスト
『KOF XIII』プロデューサー
久木野 雅昭

『メタルスラッグ』シリーズでおなじみのイラストレーター「AKIOさん」による似顔絵です!!（本人大絶賛）

梅雨にも負けないNEOGEOラブハート！

NEOGEO 20th

NEOGEO FAN CLUB

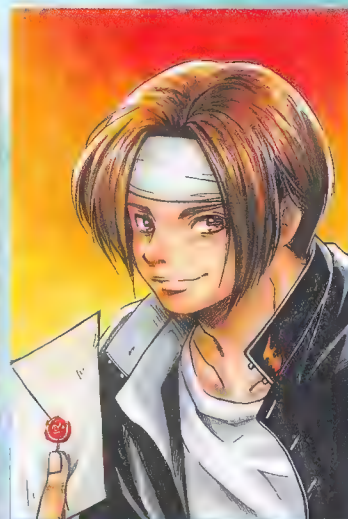
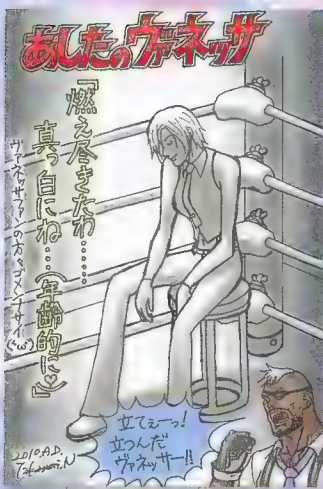
みんなで一緒に、20周年をお祝いしちゃおう！　賞の選考ならびに掲載作品へのコメントは、おなじみSNKプレイモアの皆さんからいただいております！

SNKプレイモア賞

（東京都　大沼ヨシザネさん）
おくら：翠の炎に包まれたアッシュ。彼は何を想うのか……。妖艶な雰囲気のイラストですね。『XIII』の結末にも要注目です！

（福岡県　赤松セリさん）
ネオジオ博士：ジャンヌのウエディング姿がとってもかわいいです！ジャンヌが描く結婚願望にリョウコも少し呆れている様ですが……。

（宮城県　ステレオキャスター君）
TONKO：ロックにも父親の非情の血が流れているのか、まとうオーラは迷える10代の葛藤!?独特のタッチで硬質な雰囲気を出しています。

（千葉県　きな子もちさん）
ネオジオ博士：秦兄弟の特徴がとても良く描かれていますね。弟（崇秀）思いの兄（崇雷）の姿が伝わってきます。

（新潟県　相ヶ瀬 満さん）
おぐら：懐かしい学ラン姿。京といえばコレ！　という方も多いんじゃないでしょうか。色使いがすごく丁寧できれいです。

（神奈川県　西河"KodA.Y.U."貴教君）
yuzuko：この表現力はスゴイ……。セスの叱咤激励に応えるべくヴァネッサは立ち上がりますよ、きっと！

（新潟県　佐倉信士君）
TONKO：おお！　トレバーとナディア！　彼らは1作限りのキャラだったのでこうして描いてもらえるとうれしいですね。

NEOGEOイラスト大募集

当コーナーでは、NEOGEOの20周年をお祝いするカラーイラストを大募集！

投稿規程は、P082～083の読者投稿コーナー欄外を参照してください。時代を駆け抜けたすごい漢（おとこ）NEOGEOを、みんなで盛大にお祝いしよう！

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン
アルカディア編集部「NEOGEO FAN CLUB」係
neogeo20th@arcadiamagazine.com

©SEGA

コラボ企画・武器デザインコンテスト 第一次選考完了!!

シャイニング・フォースクロス

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークアクションRPG
■操作方法	：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：稼働中
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

セガ×アルカディアによる『SFC』コラボ企画もいよいよ大詰め!?　今月は、多数寄せられた応募作の、第一次選考の模様をお伝えしていくぞ!!

Text:伊勢猫

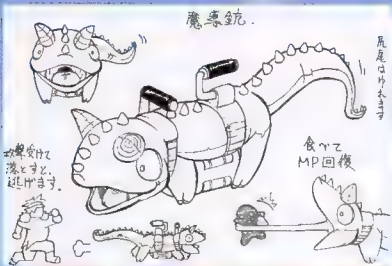
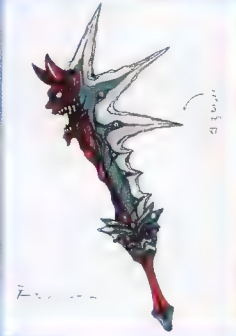
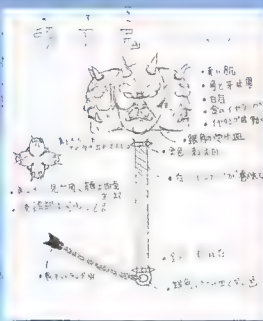
最終選考に残ったのは？

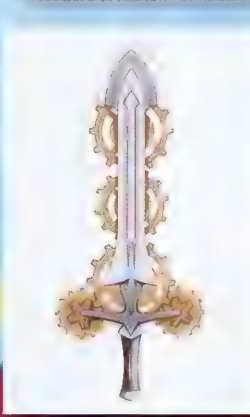
約1カ月半の募集期間を経て、ついに締め切りを迎えた武器デザインコンテスト。本誌読者の熱い想いが伝わってくる力作を携え、さっそくセガ社『SFC』開発チームを訪ねてみた。今回のデザイン選考に協力してもらったのは、公式サイト・開発ブログでもおなじみとなった、プロデューサー佐藤氏（キャラ名：村人F）とメインディレクター松山氏（キャラ名：特に無し）。多数の応募作から両名を中心とした厳正な審査の結果、以下に掲載した6作品が第一次選考を突破することとなった。

いずれ劣らぬ力作デザインだが、果たして優秀デザイン賞＆デザイン採用者は出るのか？　気になるデザイン採用者の最終選考については、次号の当コーナーにて詳しく紹介していく予定だ。

このテの企画の常なのだが、募集序盤はなかなか作品が届かずヒヤヒヤしたものの……、締め切り直前に多数の応募があり、ホッと胸をなで下ろした（笑）。

佐藤プロデューサー（写真右）、松山ディレクター（写真左）を中心に、厳正なる審査が続き……まず第一関門を突破したのが、両名が手にする6作品だ！

第一次選考で選ばれた6作品を発表!!

↑（宮城県　はなやかりょうこさん）

←（山形県　テムジンさん）

←（千葉県　スロポンさん）

←（北海道　IREさん）

←（京都府　Ozeさん）

←（北海道　りぢさん）

佐藤P&松山Dのコメント

佐　武器デザインコンテストに、たくさんのご応募ありがとうございました！

松　思ったより多く集まってうれしかったです。

佐　パッ見で目を引くネタ装備アリ、よく描き込まれた力作アリと、内容的にも充実していたので、お送りくださった方々には感謝です。

松　今回、第一次選考で6作品を選出したのですが、単なる見た目の提案にとどまらず、「動き」や「エフェクト」など、「設定」まで考えてくださった方が多かったのが印象的でした。

佐　武器の「名前」とその由来が書かれていたりして、面白かったですね。

松　第一次選考では、絵的にうまいかどうかよりも、ゲーム画面に出したときに、今までの武器との「違い」を感じることができるか？　という観点から選択させていただきました。

佐　え？　そうだったんだ。僕は単に実現したら楽しそうな武器を選んでみたんだけど……。

松　……。とにかく、皆さんの提案を見ることができたので、今回選ばれなかった方のデザイン・アイデアも、今後のゲーム開発に活かしていきたいと考えています！

佐　うーん。最終選考は、悩みそうだなぁ……。

EXAMU-EXTRA! Vol.14

エクサム エクストラ！

予告通り、ギャラリーEXでは人気投票で1位に輝いたはぁとのイラストを掲載！ エクサムの新筐体（?）、『まほうのエプロン』の追加情報もお届けします。

読者の要望をイラスト化！ ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY 松山みかん　やっぱりアルカナハートっていえば、はぁとちゃんだね！ これからも応援よろしくです。

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

エクスペース発進せよ！

ゆーま　大変です校長！　このままではエクサムが持ちません！

校長　私を校長と呼ぶな……ここは学校ではない。そうだな……艦長と呼びたまえ。

ゆーま　えっ……意味が分かりませんが。それより校長、エクサムが危険な状態です！

校長　ふふふ、安心したまえ、ゆーまくん。ついに発進するときがきたのだ、エクサムを救う未完の最終兵器が！

ゆーま　えっ!?　未完なんですか？

校長　あ、いや、稼働までに完成する……ハズだ。いいから見たまえ、この雄姿を！

ゆーま　校長！　これが『まほうのエプロン』の筐体なんですね!?　ピンク色ですっごくかわいいです。

校長　そんなものは飾りだ。偉い人にはそれが……。

©2010 SANRIO CO.,LTD. APPROVAL NO.S510702

ゆーま　校長も偉いじゃないですか。それにそれ以上いうと、もっと偉い人に怒られます。

校長　う、うむ。飾りも重要だ。そんなことより見たまえ、これこそが第二世代型業務用超弩級汎用決戦筐体エクスペースだ!!

ゆーま　なんだかよく分かりませんが、スゴそうですね。

校長　兵装を説明しよう。17インチ高解像度モニターを2基搭載、下部画面にはタッチパネルを採用、火力調整用ダイヤルと操作ボタンにより快適な操縦が可能だ。さらにお手伝いボタンの搭載により1コインで主機と補機による二人同時操縦が可能となっている。

ゆーま　……すごいです校長。

校長　背面にLAN端子を装備、前面ハッチを開ければ簡単にソフトが入れ替え可能だ。

ゆーま　質問です、校長。エクスボードを採用しているんですか？

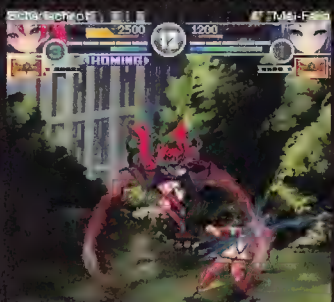
校長　エネルギー発生機関には新型エクスボードを搭載。出力が大幅に増大している。未知のスロットもあり我らの技術ではまだ5%の力しか発揮できないが、全機能を最大限に生かせば、光速の宇宙航行も可能だ！

ゆーま　これなら……この筐体なら！　必ずやエクサムを危機から救い出せます。

校長　うむ、我らの未来を担う筐体がついに発進するのだ。エクスペース発進せよ!!

エクサム広報 ゆーま
台東区在住の新人広報！ やらせはせん、やらせはせんぞー！　やむをえん、仕事は放棄……しませんよお!! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー！

アルカナハートモバイル更新情報！

『アルカナハート』関連のコンテンツを配信中のアルカナハートモバイル。カードゲーム『カード・オブ・グローリー』では、新勢力としてローゼンベルクが出現し、7月には美凰、シャルラッハロートが参戦！　シナリオはもちろんさくらいとおる氏の書き下ろしで、やはりヴァイスが絡んできそうだが……。期待するべし！

シャルラッハロートの鎖を使ったダイナミックな動きが、携帯の画面でどう再現されるのかも楽しみ。

月例イベントでもらえる待ち受け画像はヴァイス＆シャルラッハロート「夏らしい一枚」となっております。

読者参加企画、無事終了！

『アルルかナハート』読者企画に数多くの投稿、ありがとうございました！ 今月は企画の一つ、キャラクター人気投票で予告しておりました、上位入賞キャラクターを投票者の希望シチューエーションでイラスト化する第一弾、「はぁとさんの入浴後パジャマ姿」をお届けいたしました。

なお、次回は第二弾、クラリーチェさんのイラストが登場！　シチュエーション希望は非常に多彩でしたから、何がくるか予想不可能ですね！　ちなみに一部を挙げますと、

- 楽器を奏でている様子
- みんなで衣装交換！
- 稲穂庵でお手伝い中
- パラセさんと詮音さんの胸に挟まれて悔しがる兵藤アナ

……い、いえ何でもありません現場の兵藤でした！　お楽しみに!!

（新潟県　佐倉信士君）
☆次回は投稿ページで、イラコン作品復活祭も！ このようにりりしくも可憐な競演にご期待をば！

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第十四回

ASW風林火山

今月も発売が目前に迫った家庭用『BBCS』の情報をご紹介。新キャラはもちろん、驚異の性能を持つUnlimitedキャラにも注目だ。

家庭用『BBCS』発売目前特報！ ダウンロードコンテンツで追加キャラクターを配信!!

前作家庭用のストーリーモードに登場していたノエルとツバキの親友、マコトが、ついにプレイアブルキャラクターに！ 家庭用『BBCS』にて、8月5日よりダウンロードコンテンツとして配信がヨテイされているぞ。

気になる性能は、リーチこそ短いが、素早いダッシュや豊富な移動技を使って接近戦に持ち込めば、圧倒的な手数で攻め続けられるそう快な闘い方が持ち味のようだ。タオカカのようなトリッキーさをウリにしたキャラクターとは、また違った戦術が楽しめそうだ。

マコトが3体に分身して前方へ突進する必殺技。遠距離からの接近手段として使えば、相手の防御をかく乱できそうだ。

天真らんまんお気楽諜報員

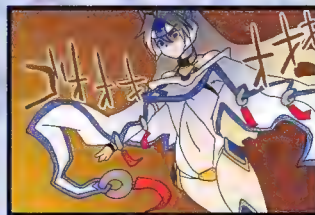
マコト＝ナナヤ

スピードと手数で相手を圧倒！

斜め上へと上昇しつつアッパーカットのような技を繰り出すマコト。攻撃発生の早さや、無敵時間の有無などが気になるところだ。

ドライブ能力：インパクト

単発だが高威力の打撃技で、Dボタンを押し続けると固有のゲージが上昇、離すタイミングによって威力やヒット効果などが変化する。Lv3に合わせてタイミング良くボタンを離そう！

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

趣味

有馬七助

Unlimitedキャラにも注目！

家庭用『BBCS』では、特定条件を満たすと（ダウンロードコンテンツでの購入も可能）常にブラッドカイン状態のラグナや『GGXX』シリーズのチップに似た技を持つバングなど、真の力に覚醒したUnlimitedキャラクターが使用可能になる。全キャラクターに用意されており、大幅にアレンジされているので、新キャラクター感覚で動かせるぞ。ただし、高性能故にランクマッチでは使えないのでご注意を。

蟲の嵐が降り注ぐ！

▲烙印状態の持続時間が短くなる代わりに、烙印ゲージが増えやすく、蟲の数が大幅に増加。かなり強力だ。

▼▶ラムダのUnlimitedキャラクターは、何と姿が前作のニューになる。その性能はボス仕様で、2本の剣を放つソードサマナーは強力無比なけん制技だ。

あのソードサマナーが再び！

新番長軍団の熱い夏がついに始まる!!

月刊 ナムコ魂

Vol.19魂

鉄拳番長 判藤格闘記

鉄拳番長、新緑あふれる故郷京都で真剣対決!?

ん!? なんか衣装がおかしくないか!? (笑)

スペシャルゲスト「福士」参戦!! 強豪ぞろいの京都決戦に番長参戦!

今回は俺の生まれ故郷・京都に襲撃したぜ! ああ懐かしい河原町……って余韻に浸ってる場合じゃない! (笑) 今回のイベントは超豪華! 世界初・鉄拳覇皇の「福士」を引き連れての参戦で、会場は否応無しにヒートアップ! 近県からたくさんのプレイヤーが集まってくれたぜ! 大阪から鉄拳神の「ミヤタ」、「キャモメ」といった有名プレイヤーも来店し、我々3人を苦しめることに……。組手は3人とも楽しんでやらせてもらった! 途中俺だけ顔がひきつってたのは秘密♪

続けてランダム2on2は最強のくじ運を見せて、「番長/キャモメ」ペアの成立! これは優勝か……というぐらいハイテンションだった! 同じブロックにゲスト3名と有名選手が集まり殺戮合戦になってしまった……。鉄拳神の「ミヤタ」も1回戦で散り、「福士」VS「miya」などの好カードもあった!

番長ペアは要所要所で「キャモメ」が大活躍してくれたおかげでなんと優勝! 故郷に錦を飾れたぜ! 今回の番長認定は優勝の「キャモメ」とMVPの「ちっちゃい梅干」の2名で決定だ! ぜひ称号を付けてくれよな♪

京都の熱い面々の中に……メイドだと!?

火花散る「福士」VS「miya」対決!

闘劇'10 新番長軍団いよいよ始動!! 今年の

じゃくらぁ～@鉄拳番長/JACK-6

そろそろ腰をあげようかと、闘いの前に健闘を誓いあった新番長軍団! 新番長軍団が今年の闘劇への意気込みを語る!

【番長】去年の沖縄予選、沖縄プレイヤーは本当に最高の奴らばかりだったよなぁ。
【miya】俺、去年は本当に感動したよ。完全アウェーの中なのに、最後に寄書きくれたりしてホントにうれしかったよ。
【番長】ところで……今年の闘劇だけど、新番長軍団でどう闘う!?
【不動】ずっと前から練習してて番長とmiyaさんと一緒に組みたかったんすよ～!
【miya】この場を借りて宣言するけど今年は俺、大将じゃないとやらないよ! 去年はひよって先鋒で出て悔しい思いしてるから。
【不動】俺、コンボは絶対大丈夫っす! これ以上伸びないってくらい練習してるし。全然大将に回す気ないんだけど～。
【miya】不動さんが前にいれば何かしらやってくれ

緊急作戦会議。今年の闘いについて語る!!

不動無双!!
今年は必ず番長を壇上に連れて行くよ!

上位入賞者! miyaの顔がHiphopだぜ!

「番長認定」称号GET!

今回の「番長認定」称号は、トーナメント優勝の「キャモメ」と番長組手で番長&miyaを苦しめた「ちっちゃい梅干♪」の2名がGET!

◎「**キャモメ**」:福士さんと対戦したくてきました!トーナメントは番長が強かった。

◎「**ちっちゃい梅干♪**」:組手・トーナメントともに楽しかった。福士さんが強かった!

トーナメント優勝の「キャモメ」! 組手・トーナメントともに力を見せつけた「ちっちゃい梅干♪」!

「福士」緊急参戦!

どうも、福士です。今回は番長のご相伴に与かり、京都ワンダータワーのイベントに参加させていただきました。

また、私事で恐縮ですが、たまたまWT京都店のスタッフに高校時代の同級生がおりまして、イベントを通してまさかの7年ぶりの再開と相成りました。組み手や大会を通して多くの人とも触れ合えましたし、こういった人と人との繋がりや感動も、アーケードの鉄拳ならではの魅力だと思いました。ワンダータワー、また行くぜ!

闘劇出場を早くも決め、余裕!? の「福士」。

このお店で開催したぜ!

ワンダータワー京都店

鉄拳初心者大歓迎! 気軽に練習できます! ただ今、鉄拳コーナーとコスプレ強化(?)中です。皆様のお越しをお待ちしております♪

担当:ふるはし

〒604-8025
京都市中京区河原町通四条上る
下大阪町354番地
TEL 075-254-0765
営業時間:9:00~24:00

そうだ! 京都へ……ってことで! ワンダータワー京都店にやってまいりました! 京都は大阪のすぐそばってことで、強豪プレイヤーもちらほら。「みやた(ジュリア)」と"みや"対決をして負けちゃった(泣)。関西のプレイヤーもちょくちょく遊びにくるようで、その影響か鉄拳も勢いがあるプレイが目立っていたのが印象的。驚いたのは関東ではあまり見ないんだけどミゲル使いが多かったこと。「二代目らぶ」、「紅きお尋ね者」の、堅実だけどたまに出る強気なプレイがかなりやっかいだった。そういう技のバランスが関西の強さなんだろうなぁ。オレも見習いたいな。

ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

作戦は「不動無双」!?

る! 俺たちバランスとれてねぇ? みんなが個性を生かせばこのチームは勝てる!

【番長】キャラのバランスとれてるし。壇上いけるでしょ?じゃ、もし負けたら何かするか!

【miya】坊主!? いや、負けないから!

【不動】まあ、群がる兵士を全員倒せばいいんでしょ。「不動無双」で!

【番長】【miya】笑。

【番長】じゃあ、あとはどこで闘うかだな……。7月かぁ。直近でどこに出る?

【miya】そろそろ本気で考えるか!

【不動】バカンスがてらどこか行きたいな~。

負けたら何かする!?

拳NEWS 拳道場 KOBUSIDOUJO

執念を燃やせ!! 闘劇予選・開催情報!

店舗予選 ブロック決勝

ナムコランド幕張店

7月11日(日)

鉄拳やるなら当店でキマリだろっ! 連コインOK台やCPUハード台もあるぜ! 本気のヤツは闘劇の切符を取りに来い! 当店は予選と決勝が同日だから最大の好機だぜっ!

担当:野川&齋藤

住所:〒262-0032
千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701
TEL:043-273-3071
営業時間:10:00~24:00 定休日:年中無休

店舗予選

ナムコランド王子店

7月19日(月)

駅スグのNL王子店は、全16台・100円2クレで営業中!闘劇だけでなく店舗独自の大会・イベントなど展開中。闘劇予選は毎年、全国の強者(ツワモノ)が大集結する!? そしてかなり熱い試合(バトル)が繰り広げられる!? 観てるだけでも、心(ハート)に響いてくる!?

担当:大[illegible]

住所:〒114-0002
東京都北区王子1-4-1サンスクエア2階
TEL:03-5959-9830
営業時間:10:00~23:45 定休日:年中無休

七つの核石を己がものとし
七界の神魔霊獣を統べる英雄あり

その姿《紅蓮》なるが故に
「ロード・オブ・ヴァーミリオン《紅蓮の王》」と呼ばわる

されど《紅蓮の王》
己が身を封じ長き眠りにつきたり

予言に曰く《紅蓮》の先に二つの道あり
滅びを招く《黒淵》の道と
滅びを破る《白焔》の道……

――さらに予言は続く

白焔を究めし者は　創造を司り
黒淵を極めし者は　破壊を弄ぶ

ふたつの力　己がものにすることあらば

異界の門は開かれ
創世主より　終末の試練を賜らん……

キーワードは「ULTIMATE」！ LoVの新時代到来!!

あらゆる面で大幅な調整が加えられ、タイトルにも「アルティメット」の名前が冠されることに！　その新要素について、開発の上原氏と不死担当k氏にインタビュー！　これまでと違った新たな戦いの幕が開ける！

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.	
■メーカー	：スクウェア・エニックス
■ジャンル	：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法	：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日	：2010年7月26日
■使用基板	：TAITO Type X2
■ネットワークシステム	：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text:age

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.

ロード オブ ヴァーミリオンII

新たに生まれ変わったともいえるアルティメット！ その意味を開発に問う

――今作のサブタイトル「アルティメット」の意味とは？

上原　これまでのカード追加を伴うバージョンアップでは、その都度サブタイトルがついてきたんですが、今回は思い切ってタイトルに「アルティメット」を冠しました。「アルティメット」と冠にするにあたっては、新規プレイヤーさん向けのいわゆる外側部分と、既存プレイヤーさん向けの内側（調整）部分の両方を大きく変えていこうということがテーマです。分かりやすい外側の変更点としては、アルティメットレア（以下UR）という新たなレアリティを追加したり、ユーザーの皆さんから要望の多かったゲスト使い魔が登場したことですね。

――今回のゲスト使い魔の特徴は？

上原　今まで以上に、今回のゲスト使い魔はそのキャラクターイメージに合わせたオリジナルの性能を追加しています。

k　そのぶん、特殊技のテキストが長いのですが、そのキャラクターをご存じの皆さんであれば、納得していただけるものになっていると思います。

――新レアリティのURですが、やはり出にくいんですか？

上原　ご想像にお任せします（笑）。

――なるほど（笑）。では、URは[illegible]あるのでしょうか？

k　あります。稼働前にあまり公開してしまうとユーザーの皆さんの[illegible]ていませんが、ほかの種族も期待していただいて大丈夫です。URの使い魔の特殊技は、どれも面白いものになってますので、工夫して使ってほしいですね。

――では、話題を既存プレイヤーの皆さんが気になっているであろう部分に移したいと思いますが、まずはシステム面での変更点について教えてください。

上原　大きなところではUSの性能を全面的に見直しました。これによりほとんどのUS性能が調整されました。ほかにも、新たなフィールドスキルの追加や、プレイヤーキャラクターに関する調整、そして新たなシングルプレイモードであるチャレンジクエストですね。あとは『LoV』からの復活使い魔カードは今回も登場しますね。いろいろと盛りだくさんではあるんですが、特にUS性能の変更はこれまでの遊び方を大きく変える要素になっていると思います。

k　あとは、これまで「鉄板」と言われていたデッキや使い魔も変化してくると思います。新しい使い魔だけでなく、これまであまり使われていなかった使い魔が日の目を見たりと、選択肢の幅は大きく広がると考えています。

――そういえば、URのスキルに〈Tサーチ〉とありますが？

上原　『LoV II』の稼働当初からトリプルというスキルは想定はしていたんですが、このタイミングで追加してみました。URの使い魔カードの特徴のひとつになると思います。

――ここで公開されているのはサーチのみですが……？

上原　さぁどうでしょう？（苦笑）まぁ、「サーチがあるなら……」ということで、皆さんのご想像にお任せします。

――カードとパワーという新スキルもありますね。

k　施設に関するスキルとは異なり、使い魔の性能を底上げしてくれる感じのスキルになります。その特徴を活かしてデッキのアクセントにしてもらえるとよいのかなと。

――今回の復活使い魔カードの特徴は？

上原　今回の復活使い魔カードは、すべて前作と同じイラストレーターさんにお願いしました。『LoV』から時間も経過していますので、使い魔イラストでも懐かしんでいただけるんではないかと。前作のイメージが強い使い魔については、ある程度イメージにそった特殊技を使ったりします。いろいろと出てきますので、どんな使い魔が復活してくるか、期待していていただければなと。

――プレイヤー武器の中で、杖が拡散攻撃になっていますが、これはプレイヤーからの要望を受けての変更でしょうか？

上原　そうですね。プレイヤーの皆さんからの要望もありましたが、稼働初期はまず使い魔で拡散攻撃に慣れてもらい、その後に変えていこうと当初から考えていました。

k　あとは、レイピアは[illegible]

――新モードのチャレンジクエストモードとは？

上原　シングルプレイを楽しまれているプレイヤーの皆さんも多くいらっしゃるので、ストーリーモードだけでなく、より遊びがいがあるものを追加してみました。

――眠っているカードを使う機会が出そうですね。

k　バランス面に関しては、かなりシビアに調整していま

新たなゲストキャラクターが参戦！

今回のバージョンアップで、新たにスクウェア・エニックスの看板タイトル2作品からゲストキャラクターが登場！　どちらもプレイヤーからの要望が高かった作品であり、それが実現した。そして彼らの強さもかなりの可能性を秘めているぞ!!

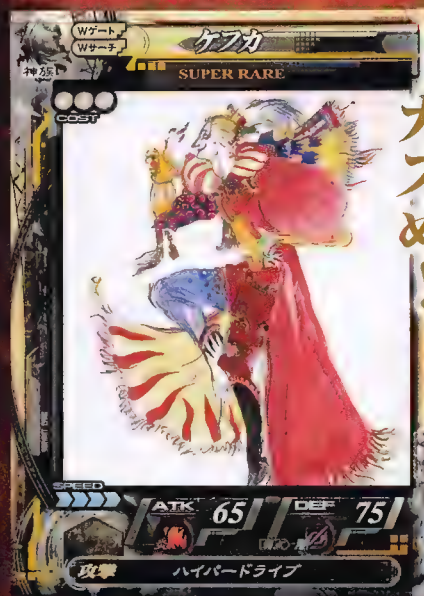
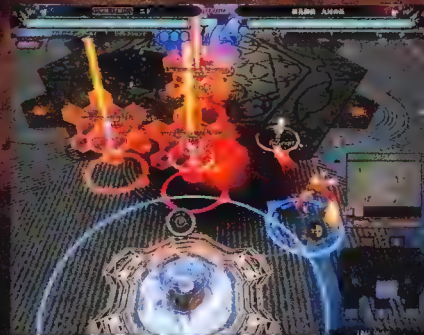
FF VI
FINAL FANTASY VI

カスめ！

Illustration by 天野喜孝

二つのスキルを持ちSPD4、しかもバランスの取れたスペックと、強力な使い魔であること間違いなしのケフカ。特殊技は、範囲内の敵の数が少ないほどダメージが上がる炎ダメージ系の技だ。

聖剣伝説２

オイラの足手まといになるなよ

Illustration by HACCAN

［illegible］を含め、三つのスキルを持つため、スペックは上々。特殊技は自身の姿を消しつつ味方を強化するもの。相手の攻撃はくらうが、［illegible］

伝説の白竜の末裔！

Illustration by HACCAN

人獣としてはかなり珍しく防御寄りのスペックを持つ。〈Wゲート〉を持つ点もうれしい。人獣では数少ない複数対象の強化系の特殊技を使うため、戦闘面でのカバーで活躍しそうだ。

不死担当Ｋオススメ！

Illustration by RAREENGINE

特殊技は、使用して60秒後にサーチアイを封鎖するという変わった性能。シールドスキルを活かし、相手をアルカナストーンシールド側に釘付けにできれば効果的かも。

一瞬でも相手がサーチアイに触れると効果が消えてしまうが、60秒後に封印ゲージが100%になるのだ！

すので、チャレンジモードのハードをクリアしたら、ストーリーモード以上に［illegible］いいんじゃないですかね？（笑）

［illegible］　そうですね。クリア時のご褒美も用意していますので、ぜひ挑戦していただければと思います。

――［illegible］「アルティメット」と冠しているた［illegible］

Ｋ　不死のことだけなら一晩中語れるんですが、ほかの種族は無理ですよ（笑）。

――［illegible］

Ｋ　このアルティメットバージョンの不死は、面白くてたまらないって感じですね。今までのバージョン以上に〈Wシールド〉持ちの使い魔をデッキに組み込みやすくなりましたし、［illegible］ウェイクの調整も相まって、ますますシールドを絡めた、いやらしい動きができるようになりました。

――［illegible］

Ｋ　【ペイルライダー】ですね。（詳しくは右ページ参照）コスト15で〈ガード〉持ちなので死滅しにくく、サーチアイの封印を狙いつつ、アルカナストーンシールド側に誘えるので面白い動きができると思います。

――［illegible］アルティメットの見どころをお願いします。

Ｋ　そうですね。USの変更や、新たな使い魔の登場で、今までの定石が変わるところもあり、また新しい「構築する楽しみ」ができると思います。あと、絶対に不死は面白いです！（笑）ぜひ使ってみてください。

［illegible］　これまでと違う形のデッキが作れるように既存の使い魔カードも大きく調整しています。ユーザーの皆さんの中で、これまでと違う動かし方や考え方、新しい遊びかたを探してほしいなと思ってます。これからも『LoVII』は、これまでのプレイヤーさん、新規のプレイヤーさん、どちらも楽しめるよう、まだまだ頑張りますので、引き続き応援よろしくお願いします。

［illegible］スクウェア・エ［illegible］

スーパーレアを超えるレアリティ ULTIMATE RARE(アルティメットレア)が誕生!!

Illustration by 安倍 吉俊

ここがすごいよ! アルティメットレア

スーパーレアを超える新レアリティアルティメットレア。その名前は伊達ではなく、ほかのカードには無い特徴を備えている。

注目はスキル。見ての通りこれまでに無かった〈Tサーチ〉というスキル。この、「T」の文字のついたスキルはアルティメットレア専用のものらしいぞ! 特殊技にも注目したい。スクウェア・エニックス作品ではおなじみの魔法「トード」を使うようだ。効果はその名の通り相手を蛙にしてしまう!?

Tサーチ

ト、トリプルだとぉ!?

「W」の上位に当たる「T」スキル。その効果は当然「W」を上回るものである。そして、〈Tサーチ〉が存在するということは、〈Tシールド〉なども存在するのか!? そしてまさかの〈Tアルカナ〉も!?

はたしてどんな使い魔がどんなスキルを持つのか、期待は膨らむところ!

新たなイラストレーターたちも続々参戦!

今回もゲストイラストレーターは豪華絢爛! コンシューマーゲームや、トレーディングカードゲームで名を馳せる有名なイラストレーターたち多数参戦! もしこれらの人が手がけたゲームが好きならば、ぜひとも集めてデッキに組み込んでみよう! デッキに対する愛着もさらに増すだろう。

キュベレー

Illustration by redjuice

代表作

「ルー=ガルー 忌避すべき狼」イラスト

沙悟浄

Illustration by 原田たけひと

代表作

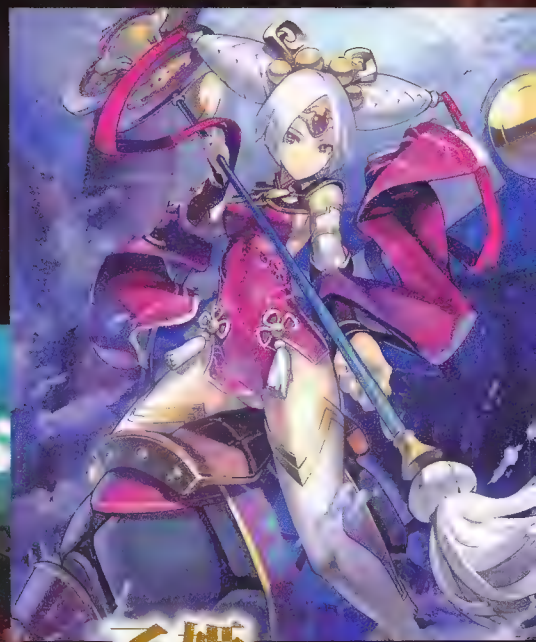
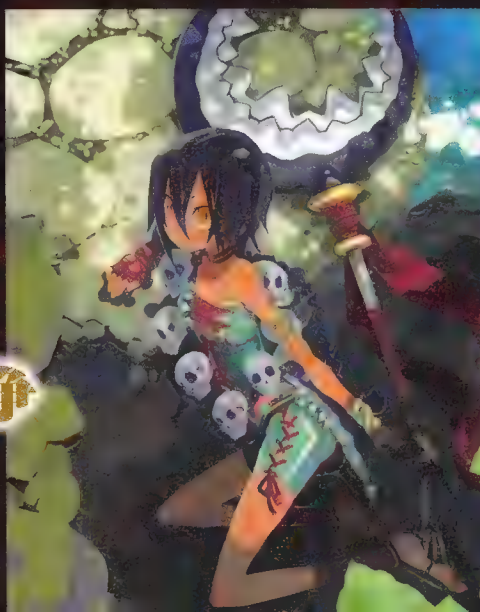
魔界戦記ディスガイアシリーズ(キャラクターデザイン)
ファントム・ブレイブ
ファントム・キングダム

乙姫

Illustration by 凪良

代表作

アルトリネコシリーズ(キャラクターデザイン)
ディメンション・ゼロ
悠久の車輪～Eternal Wheel～

前作『LoV』から復活する人気使い魔多数アリ！ 強烈な親子も登場!!

前回に続き、今回も前作で人気の高かった使い魔が多数復活することに！ 今回紹介するのは、【ロキ】、【ヘル】、【ポセイドン】の3体。どれも前作とはかなり異なった性能になっているので、違ったデッキをいろいろ作れそうである。

もちろん、このほかにもいくつかのカードが復活しているようなので、お気に入りの使い魔がいる人は期待しておこう！

Illustration by 塚本陽子

ついに勢揃いとなったロキ一家。ライバル(?)の【オーディン】のように、新たなデッキの主軸となれるだろうか!? ファミリーを全員投入しても総コストはなので、コスト15を投入し、4枚デッキを構築可。ヘルとロキは旧カードも視野に入れてデッキを考えてみても面白いか？

Illustration by Tomatika

攻撃範囲を短くするかわりに攻撃間隔を短くするという特殊技。息子であるフェンリルと似たような性能といえるだろう。

範囲内の敵2体の攻撃を自身に向け、さらにATKを下げるため、敵主力の攻撃によるダメージを抑えられるぞ。

ポセイドン
RARE
ATK 15
DEF 85
特殊 水鏡の矛

Illustration by 皆葉英夫

復活カードのもう一枚は【ポセイドン】。かつて2種類あった【ポセイドン】のどちらとも全く異なった性能になっており、攻撃も拡散攻撃となっての復活だ。

自身のスペックが非常に極端に防御寄り。特殊技で相手のATKをコピーできるので、高いATKを持つ相手をコピーすれば脅威のハイスペックになる可能性も……？

Pixiv企画のカードも！

Illustration by 久方綜司

神族には居なかったシングルの〈シールド〉スキルを持つSPD3の使い魔。攻撃寄りのスペックで、対魔種戦でかなりの活躍が期待できそうだ。

以前、スクウェア・エニックスとpixivによる合同で開催された一般公募によるカードイラスト募集企画で、大賞に選ばれたカードも今回の追加カードとして登場するぞ！ この企画では、このワルキューレのほかにも、【ハデス】という使い魔のイラストも募集されていたが、最終選考でワルキューレが選抜された。スペック、スキルは上々なので、神族枠はどのような能力になっているのか？ 期待に胸膨らむところではある。

Illustration by 仙田 聡

新たなスキルを持つ使い魔登場!

今回、P047で紹介した【ポポイ】を含め、何体かの使い魔に新たなフィールドスキルが追加されることになったぞ! これまでのフィールドスキルは、施設の封印やアルカナの制圧など、主に制圧と移動に関わるスキルのみであったが、今回追加されたフィールドスキルは、どちらも戦闘に関わるものとなっている。それを所持していることでこれといったペナルティも無いので、純粋に戦闘力がアップするスキルといえるぞ。

新スキル
ガード

なんと、相手の攻撃で弱点を突かれなくなるというスキル。このスキルを持つものは総じて打たれ強くなるので、味方の壁としても非常に便利な使い魔となるだろう。

新スキル
パワー

アルカナストーンの残量が少なくなるほど、ATKが上がる。当然、試合終盤で強さを発揮する。あえてストーンの削り合いをして残量を減らすと面白そうだ。

Illustration by 増田 幹生

新シングルプレイモードが追加!!
チャレンジクエスト

チャレンジクエストの特徴は?

新たなシングルプレイモードとして追加された「チャレンジクエストモード」とは、設定された条件でステージをクリアするモード。もちろん、ただ条件が設定されただけでなく、なんとクリア時にはシナリオごとに特定の報酬が用意されている。

シナリオ同様、ステージをクリアするごとに、次のステージが開放されるようになっており、後半になれば条件もどんどん厳しくなる。ストーリーのベリーハードをクリアした人にも十分やり応えがあるぞ。

また、一つのステージにつき、複数種類のチャレンジが用意されており、難しいものは序盤のステージでもかなりの難易度になっている。スマッシュなどのテクニックも駆使しないと全ステージのクリアは困難かも!?

対戦が苦手で、今までシナリオで遊んでいた人にも十分に楽しめるだろう。

例えば、同じタイタン戦でも、勝利条件にはさまざまなものが存在する!

勝利条件 60コスト以内でデッキを構築
敵を33体以上倒せ

勝利条件 タイムカウント50以内で達成
神族のみ使用可
30コスト以内でデッキを構築
アルティメットスペル使用不可

勝利条件 指定使い魔カードのみを使用
[朱雀/エルフ/クリシュナ/ヘパイストス/スリュム/エイル]
敵を33体以上倒せ

報酬に関しては、単純に経験値が多くもらえるだけでなく、なんと、特定種族のボーナスが付加された装備なども報酬としてもらえるようだ。

「全国対戦に行く前にちょっと装備を充実させたい!」といったときにも活用できるぞ。

また、開放されたクエストに関しては、LoV.netにICカードを登録しておくことにより、その条件をチェックできる。プレイする前にカードを用意することもできるのだ。

プレイヤーキャラの武器性能が進化！

レイピアのオーバーキルが 二体同時攻撃！

両手杖の通常攻撃が 拡散攻撃！

二つの武器が生まれ変わる

プレイヤーキャラの武器にも、かなり大きく手が加えられることになった！ まず最も大きく変化したのが杖。なんと、この武器を使うことでついに主人公も拡散攻撃が可能になった！ また、オーバーキルの範囲も若干変更されているようだ。

下記で紹介するアルティメットスペルの変更もあり、拡散攻撃で主人公を後方に配置して、ダメージを受けないように立ち回るのも有効になりそうだ。

レイピアは、範囲内の二体にオーバーキルで攻撃可能に！ 弱点を突ければ、キーになる使い魔二体同時に大ダメージを与えることもできそうだぞ！

アルティメットスペル全能力を調整!!

	Lv.1	Lv.2	Lv.3
サクリファイス	選択した使い魔のHPが200回復し、能力が上がる。(ATKとDEFが若干上がり、通常攻撃範囲が伸びる。ただし、効果時間は短い。)	選択した使い魔のHPが300回復し、能力が上がる。(ATKとDEFとSPDが上がり、通常攻撃範囲が伸びる。)	選択した使い魔のHPが350回復し、能力が上がりる。(ATKとDEFとSPDが大幅に上がり、通常攻撃範囲が伸び、効果時間も長くなる。)
クロノフリーズ	ゲーム時間が、3カウント停止し、敵、味方ともに、制圧ができない。	ゲーム時間が、4カウント停止し、敵、味方ともに、制圧、及び、サーチアイ封印とアルカナストーンシールド封印ができない。	ゲーム時間を4カウント停止し、敵、味方ともに、制圧ができない。さらに、敵は施設の封印ができなくなり、フィールドにいるキャラクタの通常攻撃方向が、固定される。
リターンゲート	パーティ全員が死滅し、ゲートに戻る。ただし、全滅ペナルティは無く、復活時間は8秒以下になる。	プレイヤーのHPを100回復し、パーティが、ゲートに戻る。	パーティ全員のHPを200回復し、ゲートに戻る。
キュアオール	プレイヤー以外のパーティ全員のHPを150回復する。	プレイヤー以外のパーティ全員のHPを220回復する。	プレイヤー以外のパーティ全員のHPを320回復する。
クイックドライブ	一定時間、パーティ全員がSPD4になり、通常攻撃も若干速くなる。ただし、効果時間中アルカナスキルの効果は無い。	一定時間、パーティ全員がSPD4より速くなり、通常攻撃も速くなる。ただし、効果時間中アルカナスキルの効果は無い。	一定時間、パーティ全員がSPD4より大幅に速くなり、通常攻撃も速くなる。ただし、効果時間中アルカナスキルの効果は無い。
アディション	ゲート内にいる使い魔を1体パーティに呼び出し、残っているパーティのHPを50回復する。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることは無い。	ゲート内にいる使い魔を2体パーティに呼び出し、残っているパーティのHPを100回復する。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることは無い。	ゲート内にいる使い魔を3体パーティに呼び出し、残っているパーティを150回復する。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることは無い。
シーリング	相手のサーチアイを封印する。	相手のサーチアイを封印し、アルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量増加させる。	相手のサーチアイと、ゲートのどれか一つを封印し、さらにアルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量増加させる。
アウェイク	味方のサーチアイとアルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量、減少さる。	味方のサーチアイの封印を解除し、アルカナストーンシールドと、ゲートのどれか一つの封印ゲージを一定量減少させる。さらに、5秒間施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。	味方のサーチアイとアルカナストーンシールドのほかに、ゲートのどれか一つの封印を解除する。さらに、10秒間施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。
リザレクション	ゲート内にいるキャラクタを2体だけ復活させる。	ゲート内にいるキャラクタの復活時間を10以下にする。	ストックプレイスにいるキャラクタを、すべて復活させる。さらに、使い魔の特殊技ゲージを50%増加させ、プレイヤーのHPを200回復する。

生まれ変わったアルティメットスペルで戦局は大きく変わる!?

アルティメットスペルは、かなり大幅な調整が加えられる。安定した性能で人気のあったサクリファイス、キュアオール、シーリング、アウェイクは納得の下方修正。特に、キュアオールは主人公のHPが回復しなくなるため、いかに主人公がダメージを受けないように立ち回るかが非常に重要になってくる。

また、リザレクション、リターンゲートは使い勝手が良すぎたLV1が調整され、枚数の少ないデッキでこれらを頼りに行動するのが難しくなったといえる。

逆に、使用率の低かったクイックドライブには、すべてのLVに攻撃速度アップの効果が追加された。移動だけでなく、戦闘面の強化も行なえる。強化系の特殊技や、相手の移動速度を下げる特殊技と併用すれば、1回のチャンスで敵をせん滅することもできそうだ。新たな選択肢として大きく期待できる。

また、アディションにも注目。キュアオールの調整により、フィールドで主人公のHPを回復する唯一のアルティメットスペルになった。枚数の多いデッキで使えば、場合によってはキュアオール以上の効果が期待できる。もちろん、両方組み込むことで、HPの回復を重視した組み合わせにするのも面白そうだ。

いわゆる「安定」選択肢が無くなったことにより、かなり多くの選択肢が用意されたといえるぞ！

爆発力が期待できそうなクイックドライブ。戦闘重視のデッキであれば、採用しても決して損はしない性能に生まれ変わったといえる。

LORD of VERMILION二周年記念スペシャルデッキケースキャンペーンを実施中!!

現在、スペシャルデッキケースキャンペーンが実施されているのはご存じだろうか？ このキャンペーンを記念してデッキケース5種1セットを1名にプレゼント!! 応募方法については7ページを参照してほしい。

※実施店舗は以下のサイトより確認できる。
http://www.taito.co.jp/gc/special/lov_campaign.html

戦いの舞台は世界へ！知識を吸収して対応しよう!!

待望の稼働を迎え、海外とのマッチングも予定されている『三国志大戦3 WAR BEGINS（以下、WAR BEGINS）』。今回は注目の新カードや計略の解説に加え、既存計略の変更点も公開！　対戦やデッキ構築の参考にしてほしい。

三国志大戦3 WAR BEGINS

■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日	2010年6月17日（稼働中）
■使用基板	LINDBERGH
■ネットワーク	ALL.Net

新バージョン対応指南

Text：スズキド、age

まずは基本をおさらい『WAR BEGINS』新要素

これまでには無かったタイプの計略が追加された『WAR BEGINS』。戸惑わないよう、しっかりおさらいしておこう。

軍師訓練の強化

『WAR BEGINS』では出陣前の軍師訓練に「兵書購入」という項目が追加され、兵糧を消費して好きな兵書を購入できるようになった。新しい戦術やデッキにチャレンジしたいときに、それに合った兵書を購入できるのはうれしい限りだ。

また、「特訓」の仕様が変更され、一騎討ちと同じ流れてくるバーに合わせてボタンを押すシステムになった。軍師の育成だけでなく一騎討ちの練習もできるので、苦手な人は積極的に選ぶといい。

新タイプ計略「操術」

『WAR BEGINS』で新しく追加された計略の特性、「操術」。この「操術」に該当する計略は、効果中に盤面上の武将カードを回転させると、突撃ダメージアップ、車輪拡大といった、さらなる追加効果が発動する。この追加効果は一定時間で切れてしまうので、発動させるタイミングが重要となる。カードの操作は忙しくなるが、使いこなせればどれも強力な計略ばかりなので、ぜひチャレンジしてみよう。

カードを回して追加効果発動！

「カードを回す」ということれまでに無い操作が必要となるが、どれも強力なのでそう快感はバツグンだ！

新タイプ計略「旋略」

「操術」と合わせて『WAR BEGINS』で追加された「旋略」は、二つの効果からどちらかを選択できる新しいタイプの計略。効果の選択方法は、盤面上の武将カードの向き。上に向けるか下に向けるかで、効果が切り替わる仕組みだ。それぞれの効果は通常の計略に勝るとも劣らないものばかりなので、状況に合わせて適した効果を選択できれば、高い戦果を発揮してくれるだろう。

２種類の効果から選択可能！

上下どちらを選んでいるかは、士気ゲージ左とミニマップのアイコン右に表示。計略ロック中でも切り替わるので注意。

三国志雑記　●ビッグコミックスピリッツ・コラボレーション作家代表作：国友やすゆき／「100億の男」　のりつけ雅春／「さすらいアフロ田中」　高橋のぼる／「土竜の唄」　吉田戦車／「伝染るんです。」　高橋しん／「最終兵器彼女」　花咲アキラ／「美味しんぼ」　せきやてつじ／「バンビ〜ノ!SECONDO」　伊藤悠／「シュトヘル」　真鍋昌平／「闇金ウシジマくん」　ゆうきまさみ／「鉄腕バーディーEVOLUTION」（順不同、敬称略）

『WAR BEGINS』注目カード ピックアップ解説

「WAR BEGINS」でも強力な槍兵が多く追加された魏。デッキの中核になる武将のほか、更には貴重な超絶強化を持つ武将も居るぞ。

【SR2】司馬懿

自身の武力は低いものの、使用するたびに効果が上がる特徴的な計略「狼顧連破」を持つ。武将カードを上に向けると全体強化、下に向けるとダメージ計略になる旋略だ。

使用回数は上向き、下向き共通でカウントされ、どちらを使用しても両方の効果が上がっていく。下向き2回の後に上向きを使っても、大幅な武力アップを得られるのだ。

デッキを作るときは、全体強化の効果を生かすために枚数を増やすよりは、4枚デッキにして平均武力を底上げした方がいいだろう。なお、自身に上向きの効果がかかっている間は、上向き、下向き共に使用できないので注意。

知力の低い武将には、使用回数が少なくても下向きのダメージ計略が有効。これで序盤をしのぎつつ回数を重ねるのは有効な戦術。相手によって使い分けよう。

すべての士気を注ぎ込めば、試合終盤に大幅な強化で勝負に出ることも可能だ。デッキに魅力を持つ武将をそろえるのも手。

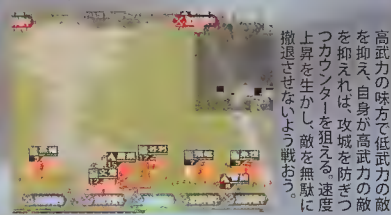
【SR】郭嘉

地属性と天属性を対象とした号令を使う(詳しくはP055参照)【SR】郭嘉。通常の号令に比べるとやや扱いにくいが、自身のコストが1.5と低いことと、部隊がそろっていれば大きな武力上昇を見込めるのが魅力だ。

武力上昇値の高い計略が乏しく、武力勝負になると厳しいデッキ(例えば「神速デッキ」など)に組み込めば、槍兵の多いデッキに英傑号令などで攻められても、迎撃のリスクを抑えつつ武力で対抗できるのだ。

【SR】龐娥

敵を撤退させると効果が消えるという超絶強化を使う。武力上昇値が高く、英傑号令にもある程度は対抗できる力を秘めているぞ。

高武力の味方で低武力の敵を抑え、自身が高武力の敵を抑えれば、攻城を防ぎつつカウンターを狙える。速度上昇を生かし、敵を無駄に撤退させないよう戦おう。

【R2】張郃の計略は武力上昇とともに自軍の城ゲージが減少するが、効果中は城ゲージが徐々に回復し、撤退や雲散計略で消されなければ減少分を取り戻せる。一時的に城ゲージが減ることを生かし、【R】高順などと組ませると面白い。【UC】曹叡の計略は、戦場の最も知力の低い武将の武力と知力を上げる。効果時間が非常に長い。【R】荀灌は、味方の中の最も高い知力に応じて武力が上昇し、一定以上で神速効果が発動。「英知の大号令」デッキで活躍しそうだ。

Topics

要注意計略の効果範囲

ダメージ系、妨害系、反計系といった、特に注意が必要な新計略の効果範囲を紹介。相手の計略範囲を見切るのに役立ててほしい。

1 狼顧連破(【SR2】司馬懿) 2 侠者の陣法(【SR】徐庶) 3 反攻の火略(【UC】朱桓) 4 洛陽の炎(【UC3】李儒) 5 錦馬超の閃光(【R2】馬超) 6 鉄腕気炎撃(【R2】呂姫) 7 英知の謀略(【UC】賈充) 8 暴欲の権化(【R】董卓) 9 秘めたる神術(【SR】田豊) 10 憂国の反計(【UC2】荀攸)

●【R2】張郃補足:計略の効果時間は、知力を上下させても変化せず、減少した城ゲージがすべて回復するまで持続する。もちろん撤退してしまうと城ゲージは回復しないので、ていねいに使おう。
●【UC】曹叡を狙って使う:自身のほかに知力6以下の武将一人だけを戦場に出すことで、その武将に計略を使用できる。ただし、自身も効果対象に含まれるので、知力7以上の武将には狙ってかけられない。

『WAR BEGINS』注目カード ピックアップ解説

【SR】法正をはじめ、活用するにはやや工夫が必要な計略を持つ武将が見られる蜀。うまく運用して効果を引き出そう。

【SR】法正

計略の「最期の交響曲」は、範囲内の味方の武力を上げる代わりに、自身の兵力が徐々に減少していく。自身が撤退するか城に戻ると効果が終了してしまうが、逆に自身が撤退しなければ、効果時間が総試合時間の約4分の1にも及ぶのが特徴。相手の号令などをこれでしのげれば、その効果時間によって優位に立てる。長い効果時間を生かすには、やはり回復系の計略や奥義との併用が有効。【UC】甘皇后の「回復の舞い」や、【GR】馬謖の「回復奮陣」などはその一例だ。ただし、「回復の舞い」の回復より、「最期の交響曲」の兵力減少の方が多いことは覚えておこう。

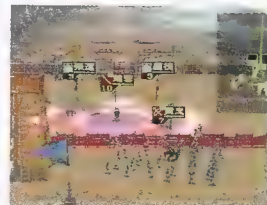
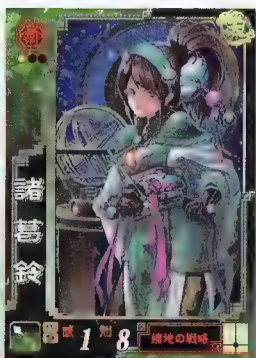
「回復の舞い」と併用して、このような体制が作れれば、武力が上昇した状態で兵力が回復し続けるので、並の号令なら簡単に押し返すことも可能だぞ。

自身が暴乱の特技を持つので、それらの計略と組み合わせるのもアリ。敵を撃破後に、「援弱の乱」などで回復して、戦線を維持するのも面白いだろう。

【SR】徐庶

「侠者の陣法」は旋略で、カード上向きで使える号令は必要士気こそ7と多めだが、一般的な英傑号令と同程度の武力上昇があり、敵の計略を受けなくなるので便利。また、下向きの落雷は、威力こそ低いが範囲内の全敵部隊に落ちるため、主力の知力が低いデッキには十分な破壊力がある。本人の武力が低めなので、デッキを組む場合は号令の効果を考慮し、周りを高武力、低知力の武将で固めて全体の武力を底上げするのもいいだろう。

【R2】趙雲

計略使用時にカードを回すと、武力、車輪の範囲、車輪の威力が上昇。効果中は受けるダメージが増えるので、車輪部分を当てたい。

効果中は移動速度が上がるので、車輪の移動速度減少効果と相まって、騎兵すら逃がさずに攻撃できる。不用意に攻めてきた相手をせん滅してしまおう!

【R2】馬謖

【UC】諸葛鈴

【C】費禕

【R2】馬謖の計略は試合中1回しか使えないが、自身が撤退して士気を増やせる。計略コンボの夢が広がりそうだ。

【C】費禕は士気があふれそうなときに役立つほか、【SR2】諸葛亮の「孔明の大練兵」などとも相性が良さそうだ。

【UC】諸葛鈴は、自城内のみで使用できる新タイプの計略、「縮地」系の計略を持つ。自城内の最も武力の高い味方の武力と知力を上げ、戦場の自陣最上部に出現させる(出現時の左右の位置は自城内で居た位置に対応)。

Topics 兵種限定の極意系計略

今回、魏・呉・蜀・群雄には、騎兵・弓兵・槍兵・象兵いずれか1兵種が対象となり、対象部隊数によって効果が変わる「極意」系計略が追加された。【SR】諸葛亮の「八卦の戦計」の、兵種限定版といったところだろう。なお、「極意」系計略は自身が範囲に入るので覚えておこう。

極意系計略の効果

	【SR】曹仁「戦騎の極意」(騎兵)	【R2】魏延「鬼槍の極意」(槍兵)	【SR】周泰「神弓の極意」(弓兵)	【SR2】孟獲「南蛮の極意」(象兵)
基本効果	騎兵の武力と移動速度が上がる	槍兵の武力が上がる	弓兵の武力が上がる	象兵の武力が上がる
1部隊	敵を撃破するたびに兵力が回復する	兵力が回復し大車輪状態になるが、移動速度が下がる	移動速度と知力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる	巨大化する。ただし、この効果は自身が自城に入ると終了する。
2部隊	突撃ダメージが上がる	槍撃ダメージが上がる	走射中の攻撃力が上がる	移動速度が上がり、はじき飛ばす距離が上がる。
3部隊	迎撃ダメージを受けなくなる	移動速度が上がり大車輪状態になる	麻痺矢状態になる	移動速度が上がり、迎撃ダメージを受けなくなる
4部隊以上	敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる	槍が長くなる	射程距離が上がる	移動速度が上がり、敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる。

「極意」系計略を持つ武将は、全員コスト2.5でそれなりの武力を備えている。自身のみを対象とした1部隊がけでも、十分なせん滅力を発揮してくれるぞ。

三国志雑記

●【R2】趙雲対策:「旋風の槍術」は、操術の効果発動中は武力によって受けるダメージが増える。使われたらヘタに逃げるより、突っ込んで撃破を狙った方がいいだろう。槍撃や弓攻撃は特に有効だ。
●【UC】諸葛鈴活用法:士気に余裕があるなら、号令役と【UC】諸葛鈴のみ自城からの出撃を遅らせ、「縮地の戦略」で号令役の知力を上げつつ味方と合流させるのも手だ。

『WAR BEGINS』注目カードピックアップ解説

さまざまな号令が新たに追加された呉。一くせもこくせもあるその計略を解説していく！使いこなせば真の呉Masterも近い!?

【SR3】孫策

イラストのインパクトが群を抜いている【SR3】孫策だが、計略効果のインパクトも十分。範囲内に居る味方武将の特技によって効果が上乗せさせる、特殊な号令なのだ。

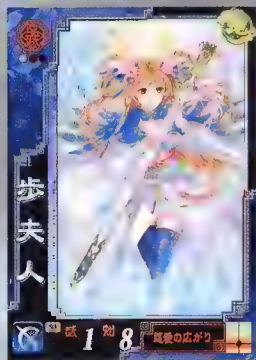
上乗せされる効果は右下の表の通り。全効果を十分に強化するのは難しいため、一部を集中的に強化するのが有効。主に戦闘で必要になる武力上昇（勇猛、募兵）と効果時間延長（伏兵、大軍）に重点を置いてデッキを構築しよう。2勢力の場合は、【C】羅憲や【R2】馬岱などが居る蜀と組むのがいいだろう。範囲外の味方の特技では強化されないので、足並みをしっかりそろえて攻め上がりたい。

武力上昇と効果時間上昇に対応した特技を集めて号令を放てば、英傑号令を大きく上回る威力を発揮できるぞ！

特技を優先すると、必然的に武力や知力のバランスが悪くなる。それをカバーするために2勢力で組むのが良さそうだ。

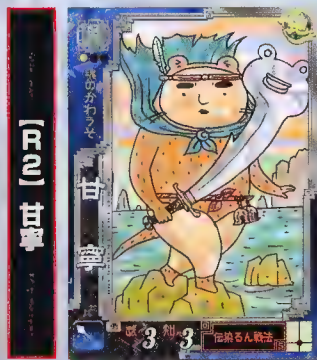
【R】程普

防柵の耐久値を消費し、防柵の数に応じて武力が上がる計略を持つ【R】程普。城を守る場面よりも防柵を守る場面の方が多いかも!?

計略の効果を十分に発揮するためには、いかに防柵を守るかが重要になる。壊されにくい位置に配置しよう。また、【GR】呂蒙の防柵再建と併用するのも手だ。

【UC】歩夫人

味方の計略範囲を拡大する計略を持つ【UC】歩夫人。必要士気が少なく効果時間が長いため、士気があふれそうなときにも役立つ。

「赤壁の大火」の範囲がこんなことに！ ダメージ系や妨害系計略の範囲拡大は、低知力の敵には効果絶大。実際に使って、ぜひその範囲を体感してほしい。

【SR3】孫堅／【R2】甘寧／【C】孫静

【SR3】孫堅は息子の【SR3】孫策と同じく、特技により効果が上乗せされる計略を持つ。効果後に撤退してしまうので、効果時間を延ばすことを重視したい。対象の特技は伏兵と崩射なので、呉以外も含め探してみよう。【R2】甘寧は、見た目にだまされてはならない一枚。そのスペックは呉の槍兵としては合格点、さらに計略は超絶強化、申し分無い……はず？ 【C】孫静は流星、傾国、ワラワラデッキなどと相性が良く、主に2勢力デッキで活躍しそうだ。

Topics 効果が変化する号令

今回の新カードには上記の【SR】孫策や【SR】孫堅をはじめ、範囲内の味方に応じて効果が変化する号令が多い。魏、蜀、呉にある「～共鳴」系の計略は属性に対応しており、一方の属性の総コスト数に応じて、もう一方の属性の武力が上がる。また、【SR】郭図の持つ「魔道開封」は、「範囲内で最も部隊数が多いコスト」と「そのコストの部隊数」によって武力上昇が変化。同じコストの部隊を多数入れると効果が高くなるのだ。

【SR】郭図の「魔道開封」は、コスト3を2部隊入れた3枚編成にすると、最大級の武力上昇を発揮！ 最大士気が減少しますので、ご利用は計画的に

味方の数、コスト、特技などで効果が上がるものは、味方が減ると効果が落ちるのが難点。足並みを乱されないよう注意したい。

「至高の大号令」追加効果

特技	効果
魅力・募兵	復活カウントが減少する
伏兵・崩射	効果時間が延びる
勇猛・覚醒	城攻撃力が上がる
防柵・大軍	移動速度が上がる

「究極の大号令」追加効果

特技	効果
勇猛・募兵	武力が上がる
伏兵・大軍	効果時間が延びる
魅力・覚醒	知力が上がる
防柵・崩射	兵力が徐々に回復する

三国志雑記

●「共鳴」系計略補足：【SR】郭嘉の「地天共鳴」なら、地属性と天属性の部隊がさらなる武力上昇の対象となる。例えば地属性がコスト4、天属性がコスト2 5だった場合、地属性の味方はコスト2.5に、天属性の味方はコスト4に応じた武力上昇を得られるぞ。 ●「魔道開封」補足：最も部隊の多いコストが複数あった場合（コスト1、コスト2がどちらも2部隊など）、効果の低い方が優先される。

『WAR BEGINS』注目カード ピックアップ解説 群雄

強力な暴乱系計略が大量投入され、群雄単一の暴乱デッキが戦場を駆け抜ける！ もう、傭兵勢力とは呼ばせない!!

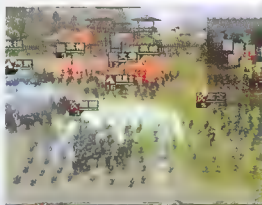
【SR】賈詡

「暴乱の傀儡師」は、「暴乱」と「旋略」という二つの特性を併せ持つ、群雄特有といえる計略。上向きで使用すると味方を武力上昇させ、撤退中の味方の復活カウントが延びる。デメリットは大きいが、その分の時間を武力の上がった武将が稼いでくれると考えよう。一方、下向きで使った場合は撤退中の味方に復活と武力上昇の効果があり、戦場の味方を撤退させるというもの。これもデメリットはあるが、【SR】賈詡だけ戦場に残して使えば被害は少ないため、純粋に復活計略として使うことが多くなりそうだ。暴乱デッキの主力計略要員としては優秀といえる。

【SR】賈詡さえ生き残っていれば、暴乱の特技を持つ味方を復活させられる。ただし、復活時の兵力と武力上昇は、自身のコストが低いためあまり期待できない。

復活カウントが延びても超絶再起による復活には関係無い。上向きで使って相手の足並みを崩しつつ、撤退後に超絶再起を使って総攻撃を仕掛けるのも有効だ。

【R】徹里吉

コスト2武力8の騎兵、特技暴乱、超絶強化と地味にありがたいカード。計略使用時は、「操術」により武力と突撃ダメージが上昇する。

「操術」中は武力と突撃ダメージが上がるので、崩射と組み合わせるなどしてしっかり突撃を決めたい。スペックは上々なので、暴乱デッキの中心になる一枚だ。

【UC】閻圃

ついに号令が群雄に！ 城が削れない、兵力が減らない、こんなに素晴らしいことは無い！ ただし、若干範囲が狭く効果時間が短い。

「陰陽の道術」は「旋略」で、上向き時の号令は効果時間こそ短いが必要士気が低いのが優秀。下向き時の妨害も必要士気5なので、二度掛けを積極的に狙える。

【SR3】祝融

【R】於夫羅

【C】樊氏

「暴乱が無いので暴乱デッキに入れにくい」という縛りを無くす【SR3】祝融。計略は範囲内の味方に特技・暴乱を与え、武力を上げる。効果時間が非常に長く、暴乱デッキの可能性を広げるカードだ。【R】於夫羅は【R】文鴦に近いスペックを持ち、低士気の「旋略」による高い汎用性が魅力。大軍と計略により、【R】閻行との住み分けができるだろう。【C】樊氏は、相手の最高知力or最低知力の1部隊に「誘惑」に近い効果を与える。効果範囲が戦場全体なのが優秀だ。

Topics 新たな暴乱系計略

メリットとデメリットが共存する暴乱系計略。右記の新計略追加や特技・暴乱を持つ武将の増加、【SR3】祝融の登場などにより、デッキの幅が大きく広がっている。

ここでは、『WAR BEGINS』で追加された暴乱系計略をリストアップしてみた。暴乱はメリットとデメリットをしっかり把握し、戦場全体という効果範囲を生かすのが重要だ。コンボ系の計略を使いこなしていこう。

『WAR BEGINS』で追加された暴乱系計略

勢力	武将	計略(必要士気)	計略説明文(メリット／デメリット)
	【C】諸葛誕	賢弱の乱(3)	知力が上がる。／武力が下がる。
	【C】黄皓	縮壽の乱(4)	(城内でしか使用できず、城内の部隊のみ対象になる)戦場に出現する。／兵力が徐々に下がる。
	【UC】諸葛恪	快延の乱(5)	武力が上がり、兵力が上限を超えて回復する。さらに敵部隊を撃破毎に、その部隊の武力が上がる／武力が徐々に下がり、一定以下になると撤退し、復活するまでの時間が遅くなる。
	【SR】賈詡	暴乱の傀儡師(6)	【旋略】↑：撤退中の味方の武将コストによって味方の武力が上がる。一定以上で移動速度も上がる。／撤退中の味方の復活時間が延びる。 ↓：撤退中の味方を復活させ武力を上げる。この効果は戦場の部隊の武将コストが多いほど高い。／戦場の部隊が撤退する。
	【R】侯選	寡愚の乱(5)	兵力が少ないほど武力が上がる。／知力が下がる。
	【C】張横	攻弱の乱(4)	城攻撃力が上がる。／武力が下がる。
	【R】陳宮	天の騒乱(5)	(属性を持たない武将はこの計略の対象にならない)戦場に居る天属性の部隊の武力が上がる。この効果は地・人属性の武将コストが多いほど大きく、一定以上で移動速度も上がる。／地・人属性の部隊の移動速度が下がる。
	【UC】李粛	強滅の乱(5)	武力が上がる。／効果が終わると撤退する。
	【UC】魏諷	強壊の乱(4)	武力が上がる。／効果中は、効果を受けた部隊が多いほど自軍の城にダメージを受ける。

三国志雑記 暴乱を持つ武将と暴乱系計略が増え過ぎて、全部覚えられません(泣)。とはいえ、デメリットが無い号令が追加された群雄は、単一勢力でもさまざまなデッキが組めそうなので楽しみです！ まだまだほかの勢力の傭兵になることも多そうですが‥ …超絶再起とか‥ ….。今度こそ群雄単一の新デッキを完成させ、次こそは使い続けてみせます！ ……多分(汗)(スズキド)

『WAR BEGINS』注目カードピックアップ解説 漢

号令と妨害を兼ね備えた「旋略」、新たな決起系号令の追加と、話題には事欠かない漢。ついに漢王朝の時代がやってくる!?

【SR】田豊

漢軍らしい「旋略」を備えて【SR】田豊が登場。下向きの効果は、漢軍では貴重な妨害計略。そして上向きはたまっている士気が多ければ多いほど武力上昇値が高くなる、号令系の計略だ。下向きの効果は、『三国志大戦2』では【R】袁紹が持っていた「栄光の大号令」と似たもので、士気12時の武力上昇値は見もの。だが、下向きの効果にも注目したい。相手の武力と知力を下げ、計略効果のかかっている部隊を撃破すれば士気が増えるというもの。妨害効果は重複するので、二度掛けして相手を撃破すれば、多くの士気を回収できる可能性を秘めている。

下向きは最大士気が減らないこともあり、守りではこちらに頼ることが多そうだ。撃破すれば士気が増えるので、【R】孫堅の「決起の神速行」などとの併用も有効だ。

この武力上昇値なら、号令同士のぶつかり合いで負けることはそうそう無い。士気を最大値までためるのは、今のバージョンならそう難しいことではないはずだ。

【R】張温

士気3で国力を上昇させる時代が到来（【UC】沮授を除く）！　国力上昇は効果時間終了後なので、効果中に撤退させないように心掛けたい。

防柵の特技を持つので、その後ろに居れば相手の伏兵を防げる。序盤から計略を使い、防柵の後ろから槍撃で攻撃しよう。ただし、雲散系の計略には注意。

【UC2】荀攸

十分なスペックに加え、国力が無いと使用できないとはいえ強力な反計を引っさげての登場！　漢軍使いはこのカードを待っていた！

士気3で使えるとはいえ、反計する計略は計画的に。国力を消費するため事実上士気6～7を使用するということを念頭に置き、勝負どころで使っていきたい。

【SR】劉曼

【R】袁姫

【UC】麹義

スペックが破格といえる【SR】劉曼は、最大士気を増やす舞計略を所持。舞っている間は最大士気が一定以下にはならないので、「傍若無人」などの最大士気を大きく削る計略も使い放題だ。ただし、舞をつぶされると最大士気が減ってしまうので注意。【R】袁姫は「勅命」系効果と「誘惑」系効果を使い分けられる。最大士気が減るデメリットもあるが、活躍の場はあるだろう。【UC】麹義は武力6の崩射持ち弓兵。【R】孫堅と一緒に使い、崩射から突撃を決めまくろう！

アルカディアスタッフ独断！注目カード「もう1枚！」

はい、ここではアルカディア編集部『三国志大戦』担当の三人が、各自勝手にピックアップしたカードをご紹介します。光っているカードが最強じゃない——そんな趣向がチラチラ見え隠れしてますね（笑）。密かに群雄勢力のカードをピックアップしようとしたら、「地味じゃない？」とJKさんに止められました。何てこったい（泣）。

コモンながら特技を三つ持っており、【SR】孫策との相性が良好。「反攻戦法」は、槍が複数あればかなりの武力上昇値になるのでお試しあれ。（編集ＪＫ）

三国志雑記

前号で紹介した【SR】馬騰を筆頭に、有望な新カードが勢ぞろいの漢軍。国力を使いこなす充実感や士気を精密に計算する楽しみが漢軍のいいところです。新号令、新妨害、新舞いとさまざまな要素を含め、新たに漢軍を始めるのもいいと思います。生粋の「漢使い☆☆☆」の私が言うんだから間違い無いですね（スズキド）。

さまざまな武将カードに注目せよ!

計略&奥義変更点リスト

新カードが追加されたほか、既存カードの持つ計略にはもちろん調整が加えられている。出番の少なかった計略は強化されているものが多いので、いま一度、各武将を再検討してみよう。

変更点補足

『Ver.3.51b』で活躍が目立った計略を中心に調整が目立つが、弱体化されてはいるものの実用できるものばかり。調整されたからといって敬遠せず、いろいろと試してみよう。また、『2』のカードが持つ計略にも変更が加えられているのも特徴で、実戦的な強さまで引き上げられている計略が多い。昔からのプレイヤーは、『2』のカードを引っ張り出して使ってみるのもいいだろう。

なお、「援護兵召喚」などの召喚系計略は、召喚した部隊の移動速度が上昇。その兵種本来の移動速度か若干遅い程度となり、使いやすくなっている。

注目の武将カード

「人馬の大号令」は、カウントが短くなった代わりに武力上昇値が強化! 特技暴乱の増加や暴乱系計略の充実により、デッキの幅も広がっている。

「孫呉の祈り」の回復量がかなり増えた【C】朱治。呉単一デッキではやや使いにくいが、2勢力以上なら生かせるデッキを組めるだろう。

「危地の統率」の効果時間延長により、号令後のもう一押しや低士気での防衛などで活躍しそうだ。魏のコスト2騎兵は激戦区だが、果たして!?

『WAR BEGINS』奥義変更点

奥義	変更点
精兵集陣	非MAX時武力上昇↑
七星祈祷	ゲージ増加速度↓、非MAX時回復量↑
遠弓撃陣	ゲージ増加速度↓効果時間↑
完殺抑陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↓、MAX時復活カウント増加↑
撃破鼓舞	ゲージ増加速度↓、MAX時効果時間↓↓、MAX時撃破上昇士気↑
兵軍連環	ゲージ増加速度↓、効果時間↑
精兵戦陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↑、非MAX効果時間↑↑
集中増援	ゲージ増加速度↓、MAX時回復量↑
突撃闘陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↑、非MAX効果時間↑↑、非MAX時突撃ボーナス↓↓
十面埋伏	ゲージ増加速度↓、効果時間↓、MAX時必要士気増加↑
回復奮陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↑
長槍閃陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↑、非MAX効果時間↑↑、非MAX時槍の長さ↓↓
諸刃劣陣	非MAX時効果時間↑↑、非MAX時武力低下↓↓
指鹿為馬	ゲージ増加速度↓
封印縛陣	ゲージ増加速度↓、効果時間↑
再起興軍	ゲージ増加速度↓、復活カウント短縮↓
兵力増援	ゲージ増加速度↓
転身再起	ゲージ増加速度↓、復活カウント短縮↓
超絶再起	ゲージ増加速度↑、復活時兵力↓
神速闘攻	ゲージ増加速度↓
精兵攻勢	ゲージ増加速度↓
車輪閃攻	ゲージ増加速度↓
質実健攻	ゲージ増加速度↓
防柵再建	ゲージ増加速度↓
徒弓撃攻	ゲージ増加速度↓
太平要術	復活カウント短縮↓
衝軍戦攻	ゲージ増加速度↓
速軍侵攻	ゲージ増加速度↓

『WAR BEGINS』システム変更点

項目	変更点
攻城兵	攻城コスト影響値の変更(低コスト攻城力↑)
募兵	回復間隔短縮(回復量↑)

『WAR BEGINS』計略変更点

『3』以降のカード

勢力	計略	変更点
魏	あしたのために	範囲↑
	破竹の勢い	効果時間↑、速度上昇↓
	全軍特攻	武力上昇↑
	癒遅の乱	速度低下↓
	崩射の号令	範囲↑
	城内連環の計	効果時間↑
	兵糧寸断の計	効果時間↑
	危地の統率	効果時間↑
	雲散の眼光	範囲↑
	魏武の強兵	効果時間↑
	刹那の神速	武力上昇↑、効果時間↓
	隠密戦法	効果時間↑
	隠密の神速行	効果時間↑
蜀	師の教え	効果時間↑
	救護の舞い	回復量↑
	蜀呉の連合攻勢	範囲↑、槍の長さ↑
	桃色吐息	効果時間↑、範囲↑
	精神統一	効果時間↑
	巨象猛進	武力上昇↑
	臥龍の将略	槍撃威力↑、弓射程↑
	戦線復活	復活時兵力↑
	忠義の大号令	回復量↑
	無血開城	攻城力↑
	長槍戦法	効果時間↑
	老当益壮	効果時間↑
呉	最期の業炎	範囲↑
	空蝉の計	歩兵→槍兵に変更
	赤い頭巾の囮兵	歩兵→騎兵に変更
	狂乱の戦歌	速度上昇↑
	孫呉の炎	威力↑
	麻痺矢戦法	効果時間↑
	小戦の指揮	武力上昇↑、効果時間↓
	突撃兵召喚	移動速度↑
	囮兵召喚	移動速度↑
	約束の援兵	移動速度↑
	援護兵召喚	移動速度↑
	孫呉の武	タメ時間短縮、効果時間↑
	孫呉の祈り	回復量↑
群	猛進の大号令	効果時間↑
	人馬の大号令	武力上昇↑、効果時間↓
	火事場の神速	効果時間↑
	賢遅の乱	速度低下↓
	強毒の乱	兵力減少↓、効果時間↑
	強遅の乱	速度低下↓
群	火事場の麻痺矢	効果時間↑
	大乱の暴風	竜巻が移動するように
	象兵召喚	移動速度↑
	卑屈な急襲	効果時間↑
	はじき戦法	効果時間↑
	暗殺の毒	兵力低下↑
	大量生産	復活時兵力↑
	黄巾の乱	復活時兵力↑
	白馬陣	効果時間↑
	蚩尤の如く	効果時間↑
漢	憂国の水計	範囲↑
	逆境戦法	武力上昇ライン基準↓
	逆境の剛槍	武力上昇(剛槍発生)ライン基準↓
	逆境の神速行	武力上昇(神速発生)ライン基準↓
	憂国の大進撃	効果時間↑
	決起の雷撃	国力3時威力↑
	士気集積	効果時間↓
	虚言流布	範囲↑
	神医	効果時間↑
	決起の大車輪	効果時間↑
	封印の睨み	範囲↑
	扇動の計	効果時間↑
	決起の理	敵撃破時回復量↑
	何進の大号令	範囲↑
	戦乱の攻勢	範囲↑
	漢の大号令	範囲↑
複	連環の小計	範囲↑
	強化戦法	武力上昇↑
	防護戦法	効果時間↑
	突破戦法	移動速度↑
蜀	連環のススメ	範囲↑、効果時間↓
呉	小覇王の快進撃	武力上昇↓、武力低下速度↓
	英魂の大号令	効果時間↓、コスト3撤退時武力上昇↑
	春眠の誘い	効果時間↓、範囲↑
群	悪逆無道	城ダメージ↑、効果時間↑
複	特攻戦法	兵種・コストによる攻城力上昇値調整
魏	英知の大号令	効果時間↓
	疾風怒濤	効果時間↓、武力上昇↓、突撃威力上昇最大値↑
	鬼神降臨	武力上昇↓
	若き血の滾り	効果時間↓
	地勢の透察	効果時間↓
	雲散の計	範囲↓
	刹那の怪力	武力上昇↓
	覇者の求心	効果時間↓
	玄妙なる反計	範囲↓
	隻眼将の大喝	武力上昇効果時間↓
	殿、私の馬を!	効果時間↓

計略範囲ピックアップ

『WAR BEGINS』で変更された計略の中から、特徴的なものをピックアップして効果範囲を紹介。特に「封印の睨み」はかなり範囲が広くなっているので、まとまってくらわないよう注意。

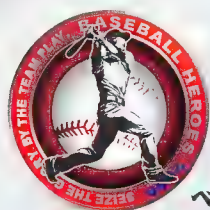
1玄妙なる反計 2赤壁の大火 3最期の業炎 4憂国の水計 5連環のスス 6封印の睨み 7漢の大号令 8戦乱の攻勢

勢力	計略名	変更点
魏	機略自在	範囲↓、効果時間↓、武力低下↑
魏	神速の大号令	効果時間↓
蜀	子龍の剛槍	武力上昇↓、効果時間↓、速度上昇↑
蜀	募兵の麒麟児	効果時間↓
蜀	五虎将の大号令	回復量↓、効果時間↓
蜀	孔明の大練兵	効果時間↓
蜀	募兵の咆哮	効果時間↓
蜀	仁王再臨	武力上昇効果時間↓
蜀	天意の導き	効果時間↓
蜀	唯我独尊	武力上昇↓、効果時間↓
蜀	落雷	範囲↑、威力↓
蜀	白銀の獅子	速度上昇↓、効果時間↓
蜀	桃園の誓い	効果時間↓
蜀	劉備の大徳	効果時間↓
蜀	挑発	効果時間↓、範囲↓
蜀	八卦の戦計	1体掛け武力上昇↓、4体掛け回復量↑、効果時間↓
蜀	若き血の目覚め	効果時間↓
呉	賢母の助け	効果時間↓
呉	大胆奔放	知力上昇↓、効果時間↓
呉	弐連剛弓戦法	武力上昇↓、効果時間↓
呉	槍兵召喚	移動速度↓
呉	一気呵成	武力低下速度↑、効果時間↓
呉	弓技の極み	効果時間↓
呉	若き血の昇華	効果時間↓
呉	人心の掌握	効果時間↓
呉	火計	威力↓
呉	赤壁の大火	範囲太く短く、威力↓
呉	浄化の計	範囲↓
呉	小覇王の蛮勇	効果時間↓
呉	漢の意地	効果時間↓
呉	天啓の幻	効果時間↓
呉	若き王の手腕	効果時間↓
呉	命がけの推挙	効果時間↓
呉	孫武の大号令	効果時間↓
呉	雄飛の時	効果時間↓
呉	麻痺矢の大号令	効果時間↓
群	援弱の乱	回復量↓
群	飛将降臨	速度上昇↓
群	全軍突撃	速度上昇↓、効果時間↓
群	虚誘掩殺の計	範囲↓（自身を含まない）、効果時間↑
群	五斗米道	復活時兵力↓
群	天下無双・改	武力上昇↓、兵力回復↑
群	暴虐なる覇道	効果時間↓
群	傾国の舞い	攻城ダメージ↓
群	苦楽の舞い	効果時間↓
群	悪鬼の暴剣	効果時間↓
群	天下無双	効果時間↓、速度上昇↓
漢	亡国の舞い	国力減少速度↑
漢	決起の大蛇矛	武力上昇時間↓、武力↓、国力3時武力上昇値↑
漢	血判状の決意	効果時間↓、国力に応じた武力上昇調整
漢	憂国の大襲撃	効果時間↓
漢	逆境の大号令	効果時間↓
漢	決起の討伐令	効果時間↓
漢	決起の弱体化	範囲↓、国力3時武力低下↑
漢	決起の大号令	範囲↓、効果時間↓
漢	憂国の戦計	効果時間↓
複	乱れ撃ち	効果時間↓

『2』のカード

勢力	計略名	変更点
魏	雲散消沈の計	効果時間↑
魏	雲散の連計	範囲↑
魏	刹那の離間	効果時間↑、速度低下↑、知力低下↑
魏	確実な鎮圧	武力低下間隔短縮、効果時間↑
魏	迅速な鎮圧	効果時間↑、武力低下↑
魏	刹那の飛天	効果時間↑
魏	軍師への反乱	武力上昇↑
魏	魏武の大強	武力上昇↑
魏	神速の勅命	効果時間↑
魏	虎豹騎の指揮	効果時間↑
魏	虚脱の連計	効果時間↑、速度低下↑
魏	弱体化の連計	効果時間↑
魏	特攻の大号令	効果時間↑
魏	攻守自在	武力上昇↑、武力&知力低下↑
蜀	奮激大車輪 ※	必要士気＋1、武力上昇1、回復量↑
蜀	小さき落雷	威力↑
蜀	戦線復帰	復活時兵力↑
蜀	不惜身命の計	復活カウント短縮↑
蜀	不撓不屈	回復量↑
蜀	決着の刻	武力上昇↑
蜀	孔明の遺言	範囲↑
蜀	獅子の剛槍	効果時間↑
蜀	特大車輪戦法	車輪半径↑
蜀	受け継ぎし陣法	武力上昇↑、効果時間↑
蜀	疾風大車輪	武力上昇↑
蜀	奮激の大号令	効果時間↑
蜀	蜀呉の連合号令	武力上昇↑、効果時間↑
蜀	忠義の援兵 ※	範囲↑、回復量↑
蜀	車輪の大号令	武力上昇↑
蜀	長坂橋の仁王	武力上昇↑
蜀	石兵八陣	効果時間↑
蜀	的確な援兵	回復量↑
蜀	質実剛健	武力上昇↑
呉	守成の連計	範囲↑、効果時間↑
呉	弱体徒弓戦法	武力低下↑
呉	守城徒弓戦法	武力上昇↑
呉	死亡的遊戯	武力上昇↑
呉	大胆不敵	効果時間↑
呉	戒めの炎	タメ時間短縮
呉	守成の名君	効果時間↑
呉	江東の大華	範囲↑
呉	仇討ち	効果時間↑
複	水計	威力↑
複	指揮	武力上昇↑
魏	弱体化の謀略 ※	範囲↓、効果時間↑、武力低下↑

※の計略は『WAR BEGINS』の新カードで所持している武将が居ますが、『Ver.3.51b』でも『2』のカードで使用できたため、『2』のカードとして分類しています。

名古屋の竜と仙台の鷹をまとめて紹介!!

大人気稼働中のブースターパック、「POWERUP VERSION」。今月の紹介はセ・リーグの強豪とパ・リーグの新興勢力!

BASEBALL HEROES 2009 覇者

- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：稼働中(2010年4月15日パワーアップバージョン稼働開始)
- ■使用基板：ー

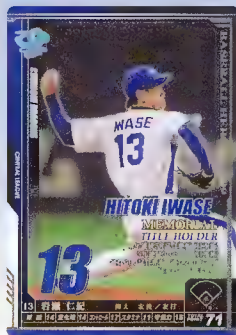
中日ドラゴンズ

2009年成績　81勝62敗1分　勝率:.566　セ・リーグ二位
チーム防御率:3.17　チーム打率:.258

GREAT

ブランコ

キラ星のごとく輝くドラゴンズの歴代外国人四番バッターの座を見事に受け継ぎ、最多本塁打、最多打点の二冠を獲得した。

岩瀬　仁紀　　浅尾　拓也

いまだ現役最強ストッパーの呼び声高い岩瀬らを筆頭に、浅尾、吉見、チェンなど充実の投手陣が控える。打っても二冠王のブランコを始め、ミスタードラゴンズを受け継ぐ森野、驚異的なリストの柔らかさを誇る和田が中軸を構える。永く語り継がれるであろう荒木、井端の二遊間など、守備陣にも目を見張るものがある強豪チームである。

レアリティ	選手名	背番号	ポジション
GREAT	ブランコ	42	一塁手
FUTURE STAR	浅尾　拓也	41	中継ぎ
SPECIAL	岩瀬　仁紀	13	抑え
SPECIAL	川井　雄太	17	先発
SPECIAL	吉見　一起	19	先発
SPECIAL	チェン	21	先発
Highlight	藤井　淳志	4	中堅手
BLACK	朝倉　健太	14	先発
BLACK	中田　賢一	20	先発
BLACK	河原　純一	60	中継ぎ
BLACK	荒木　雅博	2	二塁手
BLACK	井端　弘和	6	遊撃手
BLACK	森野　将彦	31	三塁手
BLACK	藤井　淳志	4	中堅手
BLACK	和田　一浩	5	左翼手

東北楽天ゴールデンイーグルス

2009年成績　77勝66敗1分　勝率:.538　パ・リーグ二位
チーム防御率:4.012　チーム打率:.267

GREAT

鉄平

監督がベタ褒めしたミート力は十二球団随一。見事、首位打者を獲得した彼の能力なくして、楽天の躍進はありえなかっただろう。

田中　将大　　永井　怜

球界屈指、絶対的な二本柱である田中将大と岩隈がチームの要。鉄平、草野という巧打者が中軸につなげ、年齢別最多本塁打を高い次元で更新し続けている山崎武司が走者を一掃する。「FUTURE STAR」永井がキップのいい投球で相手打線を封じ込めれば、さらに多くの勝ち星を期待できるであろう、潜在能力を秘めた好チームといえる。

レアリティ	選手名	背番号	ポジション
GREAT	鉄平	46	中堅手
FUTURE STAR	永井　怜	30	先発
SPECIAL	田中　将大	18	先発
SPECIAL	岩隈　久志	21	先発
SPECIAL	山崎　武司	7	一塁手
SPECIAL	草野　大輔	12	三塁手
Highlight	リンデン	3	左翼手
BLACK	有銘　兼久	26	中継ぎ
BLACK	小山　伸一郎	57	中継ぎ
BLACK	福盛　和男	62	抑え
BLACK	嶋　基宏	37	捕手
BLACK	中谷　仁	44	捕手
BLACK	渡辺　直人	2	遊撃手
BLACK	中村　真人	00	左翼手
BLACK	リンデン	3	左翼手

●イラスト：うたたねひろゆき

悠久の車輪～Eternal Wheel～ 7th エクスパンション 聖剣と魔剣

■メーカー　：タイトー／スクウェア・エニックス
■操作方法　：レバー＋2ボタン＋カード
■使用基板　：TAITO Type X2
■ジャンル　：オンライン対戦カードゲーム
■稼働日　　：2010年7月1日稼働予定

稼働目前！ 7th エクスパンション 聖剣と魔剣の特徴とは？

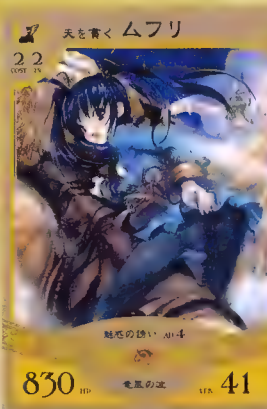
ついに稼動目前となった、7thエクスパンション「聖剣と魔剣」。今回も特徴的なアビリティを持つユニットが数多く登場するようなので、今から楽しみだ。

前作にもあった、「効果中は停止する」スキルのアビリティを踏襲した性能のゴルガルがいることから、ほかにも「停止時のみ効果を発揮する」カードは追加されてきそうだ。その効果次第ではマスターを軸にした強力な新デッキも登場することだろう。

また、今作のムフリのように、効果範囲が画面全体に及ぶアビリティもさらに充実してくると予測できる。これらはカウンター以外で防ぐのが困難で、前作にて猛威を振るったアルカブにも対抗できるためだ。下では2枚の能力を詳しく解説するので、今から新たなデッキを夢想しておくのもいいだろう。

気になる二枚をピックアップ！

洞窟覇王ゴルガル

スペックはやや低いが、停止していればスキルでATKが上がる。アビリティは、画面全体のグランガイア以外のユニットにダメージを与える強力なものだ。

天を貫くムフリ

画面全体の敵ユニットからランダムで1体を選び自身と場所を入れ替える。相手を選べない代わりに、「対象を取らない」ために対処されづらいのが特徴だ。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010

ついに2009-2010の最新情報が公開!!

ワールドカップも盛り上がっておりサッカーに対する熱が冷めやらぬこの時期にWCCF09-10の情報が公開だっ!!

ワールドクラブチャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法　：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日　　：2010年冬稼働予定

登場クラブは全部で24クラブ！ レアカテゴリも一新されたぞ！

ついに情報が公開となったWCCF09-10。なんと今回はフランス・ボルドー、ドイツ・VfLボルフスブルク、オランダ・AZアルクマール、ポルトガル・FCポルト、スペイン・セビージャの五つのチームが加わったぞ。注目は何といってもFCポルト。ポルトガルリーグのチームがWCCFに登場するのは初めてなだけに期待が高まる。ほかの追加チームも期待の選手が多いチームばかりで、早く選手ラインナップも見てみたい！

また、今回からレアカテゴリも一新された。ワールドカップを意識した代表チーム別のレアカテゴリとなっている。それぞれの国を代表する選手がレアカードとして登場するのだ。今回のワールドカップを見て、どの選手がレアカードになるのか想像するだけでワクワクしてしまう。そして何といってもついに日本代表チームが参戦したことが一番の注目だ。2010年のワールドカップを戦った日本代表チームで、ヨーロッパの強豪クラブと渡り合ってみるのも面白そうだ。

登場クラブ	
ボカ・ジュニアーズ	AZアルクマール
リーベル・プレート	A.C.ミラン
CRフラメンゴ	ASローマ
サンパウロFC	ユベントス
アーセナル	インテル
リバプール	FCポルト
チェルシー	A・マドリード
マンチェスター・U	FCバルセロナ
ボルドー	レアル・マドリード
リヨン	セビージャ
バイエルン・ミュンヘン	バレンシア
VfLボルフスブルク	ビジャレアル

レアカテゴリー	
ARGENTINE SUPERSTAR	HOLLANDER SUPERSTARS
BRAZILIAN SUPERSTAR	ITALIAN SUPERSTAR
ENGLISH SUPERSTAR	PORTUGUESE SUPERSTAR
FRENCH SUPERSTAR	SPANISH SUPERSTAR
GERMAN SUPERSTAR	2010 JAPAN NATIONAL TEAM

WORLD CLUB CHAMPIONSHIP FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2008-2009

監督術読本

鋭意製作中!!

ワールドカップもいいけどWCCFも面白い！ そんなサッカー漬けの生活を送っているすべてのWCCF監督に贈るこの一冊。全国の超一流WCCFプレイヤーたちのデッキとプレイスタイルを紹介。さらに08-09の全カード使用感を詳細に解説するぞ。付録のオリジナルカードもどの選手なのか、期待してほしい！

豪華二大付録で 8月上旬発売予定!!

注目の新キャラクター二人に迫る！

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

稼働直前必須知識集

新システムの追加は無いが、細かい部分が変更されている『MBAACC』。強化されたシステムが多いので、性能を把握して稼動後の対戦に活用していこう。また、新キャラクター二人の能力も紹介するので参考にしてほしい。

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー　：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　　：7月下旬予定
■使用基板　：RINGWIDE

Text：ゆきのせ（システム、制服秋葉）、age（両儀 式）

稼働に備えて予習しておこう！

ゲームシステム変更点

弱攻撃との相打ちの仕様変更

前作では連打可能な弱攻撃とそれ以外の攻撃が同時にぶつかった場合、後者側がスーパーアーマー状態になり、相打ちにはならず弱攻撃をつぶすことができた。しかし、『MBAACC』ではこのシステムが無くなっており、相打ちになるよう変更された。これにより、弱攻撃による割り込みが有効な選択肢になりそうだ。

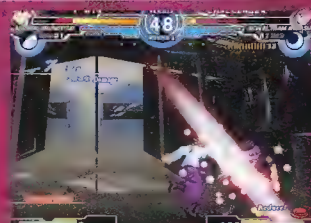
前作では一方的につぶされることが多かった弱攻撃だが、今作では多少信頼度が増している。

EXガードの追加効果

自分のガードゲージを回復させる効果があるEXガードだが、今作ではさらに、相手のマジックサーキットゲージをたまりにくくさせる効果が追加された（一定時間経過か攻撃をくらうことで解除）。前作でもガードブレイクを回避する手段として有効だったが、今作では相手にゲージをためさせない意味でも重要になる。

今作ではEXガードに成功するとガードゲージが増える上、相手のゲージがたまりにくくなる。

ハーフムーンスタイルの調整

システム的に強力なハーフムーンスタイルだが、今作では細かい弱体化調整を受けている。まずはマジックサーキットゲージだが、今作では若干たまりにくく調整されている。さらに立ちAからのワンツースリー（立ちA・➡＋A・➡＋A）のダメージ補正が重くなったことで、連続技の火力が落ちているのも痛い調整点だ。

ダメージ補正の弱体化により、全体的に火力がダウンしたのは痛い修正点といえる。

単発空中投げの強化

今作では空中投げを決めた状況によって、投げの性能が変化するように変更されている。連続技に空中投げを組み込んだ場合は前作と同じ性能になるのだが、連続技に組み込まず単発で空中投げを成功させると、黄色いエフェクトが発生する。このときは連続技中の空中投げよりも硬直が激減する上、ダメージが上がるので強力だ。また、地上受身可能な空中投げは単発で決めると受身不能になるなど、追加効果が得られるキャラも居る。今作では単発での空中投げの重要性が高くなりそうだ。

連続技以外で空中投げを成功させると、黄色いエフェクトが発生する。硬直が激減するので、起き攻めに発展できる。

祝！コーナー復活!!

なぜなにMBAACC

おなじみのライター二人が新作『MBAACC』の攻略を開始！　その手ごたえは？

ゆきのせ　さー、ついに『MBAACC』の稼働ですね！　活動休止してたなぜなにMBAAも再開して、盛り上げていきますよ！　ageさん！

age　長らくごぶさただったからか、テンション高いな（笑）。

ゆきのせ　さて、新バージョンになっていろいろと調整されたけど、感想はどんな感じかな？

age　やっぱり、一番目に付くところは新キャラの追加かな？　両儀 式の方は特に人気がありそうだし、稼働日はみんな両儀 式を使うと思うよ。

ゆきのせ　ですね！　新キャラ居るとそれだけで新作って感じがしますしね！　でも、今まで居たキャラも大幅にバランス調整されてるから、俺はそっちも気になるな。

age　今まで強かったキャラの動向は気になるよね。今回猛威を振るうのはどのキャラになるんだろうか。

ゆきのせ　システム面も調整されてるからね。バランス的にはかなり良くなってると思うから、飛び抜けて強いキャラとか出てくるか分からないし、今後の展開が楽しみだね。

age　そういえば、ゆっきーは制服秋葉にキャラ変えしないの？

ゆきのせ　秋葉は私服の方が好きなんです（笑）。

扱いやすさはピカイチ！

式は基本的にどのスタイルを選んでも技のリーチが長いため、比較的扱いやすい。特に立ちB、しゃがみBは、地上でのけん制として有効だ。

空中戦でも横方向にリーチが長い技が多くそろっているので、後方ジャンプや垂直ジャンプからそれらをあらかじめ置いておくように使うことで、相手の空中からの接近を防ぎやすいぞ。

また、空中ダッシュもスタイルに関わらずほぼ同じ性能で、かなり低い位置でダッシュが可能。横に真っすぐ進むタイプなので使いやすい。

全キャラ中唯一、空中やられ状態（空中受身可能時）から出せる必殺技、猫転。相手の受身攻めに対抗できる。

このぐらいの高さで空中ダッシュが可能。積極的に攻めに組み込んでいこう。

長いリーチを生かしてあらゆるものを切り裂け！

両儀 式

RYOUGI SHIKI

「空の境界」からのゲスト出演となる両儀式。ナイフを使ったリーチの長い攻撃によるけん制と、間合いが離れていてもつながりやすいビートエッジが特徴的だ。

クセの少ない技が多くそろう
クレセントムーンスタイル

変わった技が少なく、扱いやすいスタイル。地上では立ちB、空中ではジャンプAでけん制し、接近してしゃがみAからの連続技を狙いたい。また、空中から攻めるときはジャンプBが便利。攻撃判定が広く、相手を跳び越してもめくりで当たるぞ。

クレセントムーン専用の技無我識　心空妙有は発動後一定時間ボタンを押すと追加攻撃を出せる。追加攻撃はレバーとボタンで変化し、←で中段、↓で下段が出せるのでガードを揺さぶれる。

→＋C地上ヒット時専用の追撃技・淘の振り袖は、ヒット時にサーキットブレイクが発生。

立ちCと→＋CのBE版、キャンセルはできないがガード不能なので、ガード崩しに便利だ。

連続技に工夫が必要
フルムーンスタイル

フルムーンスタイルの両儀式は、連続技のつなぎに双ね鐘楼を使う。3発目の入力を↓↘→＋Bにすることで相手を浮かせられるので、ビートエッジからこれにつなぎ、ヒット時は【しゃがみA→立ちB】で拾ってジャンプキャンセルから空中連続技を狙うのが安定だ。

また、フルムーン専用技の陰陽螺旋は当て身系の技で、成功時はダメージこそ入らないものの、その後に追撃が可能となっているぞ。

リーチの長いしゃがみB。地上のけん制に使い、立ちCまで仕込んで連続技を狙おう。

通常技をガードされたら、スキが小さい双ね鐘楼（2発目↓↘→、B版）につなぐといい。

隠しナイフをフル活用！
ハーフムーンスタイル

このスタイルのみ隠しナイフ後、跳ね返ってきたナイフに空中で接触すれば回収可能。しゃがみC→キャンセルA隠しナイフ→立ちB→ジャンプキャンセル〜とつなげば、ナイフを回収しつつ追撃できるぞ。また、ビートエッジガード時にキャンセルで出して空中でキャッチし、そのまま空中から攻めるのも手。キャッチ後に空中ダッシュや2段ジャンプはできないが（ジャンプキャンセルは可能）、空中ダッシュ中にキャッチすると素早く空中ダッシュが止まるので覚えておこう。

ハーフムーンなら、中段の←＋Cから隠しナイフで追撃できる。ガード崩しに活用しよう。

A玻璃の月鳶は、ナイフを拾いにくいがガードされても有利となる。攻め継続に便利だ。

[illegible]	
転猫（まろびねこ）	空中受身可能時に←←or→→or↓↓AorBorEX
双ね鐘楼（かさねしょうろう）	↓↘→＋AorB
→双ね鐘楼　追加技1	双ね鐘楼中に↓↘→＋AorBorC（注1）
→双ね鐘楼　追加技2	双ね鐘楼中に↓↙←＋AorBorC
→双ね鐘楼　追加技3	追加技1or2中に↓↘→＋AorBorC（注1）
→双ね鐘楼　追加技4	追加技1or2中に↓↙←＋AorBorC（注1）
無明の月（むみょうのつき）	↓↙←＋AorBorEX
隠しナイフ（空中）	空中で↓↓＋AorBorEX
ナイフ拾い	落としたナイフの上で↓↓＋AorBorC
玻璃の月（はりのつき）	空中で↓↘→＋AorBorEX
クレセントムーン	
特殊技	立ちBヒットorガード時にB／立ちC（BE）／→＋C（BE）
→淘の振り袖（ゆらのふりそで）	→＋C（BE版以外）地上ヒット時に↓↘→＋EX
鐘楼・清姫通し（しょうろう・きよひめとうし）	↓↘→＋EX
虎落笛（もがりぶえ）	→↓↘＋AorB（BE）
忌み斬り虎落（いみきりもがり）	→↓↘＋EX（BE）
玻璃の月舎迦（はりのつきさか）	←↓↙＋AorBorEX
隠しナイフ	↓↓＋AorBorEX（BE）
無我識　心空妙有（しんくうみょうう）	MC150%以上で→↘↓↙←＋EX
→無我識　心空妙有　追加技	AorBorC／→＋AorBorC／↓＋AorBorC／←＋AorBorC／↑＋AorBorC／D
フルムーン	
特殊技	立ちC（BE）／←＋C／↘＋C
双ね鐘楼・数珠連ね（じゅずつらね）	↓↘→＋EX
陰陽螺旋（いんようらせん）	→↓↘＋AorBorC
陰陽螺鈿（いんようらでん）	←↓↙＋AorBorC
隠しナイフ	↓↓＋AorBorEX（B版のみBE）
[illegible]	
特殊技	立ちBヒットorガード時にB／←＋C／↘＋C／空中で→＋B／ダッシュ中にAB同時押し
双ね鐘楼・数珠連ね（じゅずつらね）	↓↘→＋EX
虎落笛（もがりぶえ）	→↓↘＋AorBorC（BE）
忌み斬り虎落（いみきりもがり）	→↓↘＋EX（BE）
陰陽螺鈿（いんようらでん）	←↓↙＋AorBorC
玻璃の月鳶（はりのつきとび）	→↘↓↙←＋AorBorC
月鳶・稲荷返し（つきとび・いなりがえし）	→↘↓↙←＋EX
隠しナイフ	↓↓＋AorBorEX
アークドライブ・アナザーアークドライブ・ラストアーク	
直死の魔眼　五景崩落（ちょくしのまがん　ごけいほうらく）	MAX or HEAT中に←↙↓↘→＋C
直死の魔眼　七景終落（ちょくしのまがん　しちけいしゅうらく）	BLOOD HEAT中に←↙↓↘→＋C
無垢識　空の境界（むくしき　からのきょうかい）	BLOOD HEAT中に地上EXシールド

※MC＝マジックサーキットゲージ。ボタン表記のEXは、「MC100%以上でCボタン」を表す。（BE）はボタン押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応。注1はフルムーンスタイルのみブローバックエッジ対応。

制服姿になって性能も大幅に変化！

遠野 秋葉（制服）

TOHNO AKIHA

私服姿から制服姿になって性能もほとんど別キャラとなっている制服秋葉。クセは強いが強力な必殺技を数多く持っている。

オールラウンドに闘える性能

通常の遠野秋葉と似たような通常技が多い制服秋葉だが、すべての性能が別のものとなっている。特にフルムーンの通常技は強力なものが多い。

必殺技はスタイルによって異なるが、空中けん制や地上けん制で役立つものが多く、オールラウンドに闘っていけそうな性能だ。

崩し手段では全スタイル共通のコマンド投げ、赫訳・鬼灯楓が強力。投げた後に追撃が入るので連続技を決めて体力を奪うも良し、起き攻め重視でダウンも奪うも良しの優秀なコマンド投げだ。

遠野秋葉と似たような技を持っているが、性能は全く別のキャラクターと考えていい。

優秀な崩し手段の赫訳・鬼灯楓。全スタイルで使えるので、崩し手段には欠かせない。

スタンダードに闘っていける万能型 クレセントムーンスタイル

通常技のクセが強いが、優秀な必殺技を数多く持っており、連係を組みやすいクレセントムーンスタイル。前方に炎の飛び道具を発生させる鳥を渦切るや、地面に炎の渦を設置する水月を穿つなど、通常技後のフォローができる必殺技が強力だ。通常技では立ちC（BE）が強力。最大までためると中段攻撃になるので、崩し手段の一つとして役立つ。だが、しゃがみAが連打できないので、ヒット確認が重要になってくるスタイルといえるだろう。

地面に炎の渦を設置する水月を穿つ。設置後に追加入力で炎の柱を発生させて攻撃。

最大までためると中段攻撃になる立ちC。有効なガード崩し手段の一つとなりそうだ。

強力な必殺技を持つパワータイプ フルムーンスタイル

判定が強い通常技や使いやすい必殺技が多いフルムーンスタイル。特に必殺技は強力だ。画面の半分をカバーできるほど大きい飛び道具の赫訳・紗燐は、空中でも出すことが可能。けん制の要となりそうな飛び道具だ。また、連続技のつなぎとして活用できそうな赫訳・夕麗や獣を挫くなど、優秀な必殺技がそろっている。通常技ではしゃがみCが強力だ。リーチが長い上にBE対応技なので、いろいろな場面で活躍してくれそうだ。

赫訳・紗燐は多段の飛び道具。空中でも出せるので、けん制として非常に優秀だ。

突進技である赫訳・夕麗は、連続技のつなぎとして使っていけそうだ。

スピードを生かして攻め込もう！ ハーフムーンスタイル

ハーフムーンスタイルで強力なのは、やはり低空空中ダッシュの軌道とスピードだろう。ほかのスタイルと違ってスピードが速く、特殊な軌道なので固めや崩しに活躍してくれそうだ。必殺技はフルムーンの強力な獣を挫くを持っているので、連続技のパーツとして役立ちそうだ。欠点を挙げるとすれば、リーチが長く連打キャンセル可能なしゃがみAが下段ではないところなのだが、立ちAが下段なので十分にフォローしていけるだろう。

スピードが速い空中ダッシュ。崩しや固めなど、攻めの拠点として役立ちそうだ。

フルムーンと同じ性能の獣を挫くは連続技のつなぎとして発展しそうな、強力な必殺技だ。

クレセントムーン	
特殊技	立ちC（BE） ジャンプC（BE）／→＋B／→＋C
鳥を渦切る（とりをうずきる）	↓↘→＋AorB（空中可）
飛来する鳥を渦切る（ひらいするとりをうずきる）	↓↘→＋EX（空中可）
月に画く（つきにえがく）	→↓↘＋AorB
墨空の月に画く（すみぞらのつきにえがく）	→↓↘＋EX
獣を征する（けものをせいする）	↓↙←＋AorB（空中可）
狂乱する獣を征す（きょうらんするけものをせいす）	↓↙←＋EX（空中可）
水月を穿つ（すいげつをうがつ）	↓↓＋AorBorC（空中可）
流れる水月を穿つ（ながれるすいげつをうがつ）	↓↓＋EX（空中可）
水月を穿つ／流れる水月を穿つ　追加技	水月を穿つor流れる水月を穿つ設置後に↓↓＋AorBorC（空中可、BE）
赫訳・鬼灯楓（かくやく・ほおずきかつら）	→↘↓↙←＋C
フルムーン	
特殊技	立ちB（BE）、しゃがみC（BE）、↘＋C
赫訳・紗燐（かくやく・しゃりん）	↓↘→＋AorBorEX（空中可）
月に画く（つきにえがく）	→↓↘＋AorB
墨空の月に画く（すみぞらのつきにえがく）	→↓↘＋EX
赫訳・夕麗（かくやく・ゆうれい）	↓↙←＋AorBorEX
獣を挫く（けものをくじく）	↓↓＋AorB
群れ集う獣を挫く（むれつどうけものをくじく）	↓↓＋EX
赫訳・鬼灯楓（かくやく・ほおずきかつら）	→↘↓↙←＋C
[illegible]	
特殊技	ジャンプC（BE）、→＋B／→＋C
鳥を渦撒く（とりをうずまく）	↓↘→＋AorB
惑う鳥を渦撒く（まどうとりをうずまく）	↓↘→＋EX
月に画く（つきにえがく）	→↓↘＋AorB
墨空の月に画く（すみぞらのつきにえがく）	→↓↘＋EX
月を焦がす（つきをこがす）	↓↙←＋AorBorC（空中可）
獣を挫く（けものをくじく）	↓↓＋AorB
群れ集う獣を挫く（むれつどうけものをくじく）	↓↓＋EX
赫訳・鬼灯楓（かくやく・ほおずきかつら）	→↘↓↙←＋C
アークドライブ・アナザーアクドライブ・ラストアーク	
赤主・檻髪（せきしゅ・おりがみ）	MAX or HEAT中に←↙↓↘→＋C
赤主・檻髪（せきしゅ・おりがみ）	BLOOD HEAT中に←↙↓↘→＋C
赤主遍生・緋の火槌（せきしゅへんせい・ひのかずち）	BLOOD HEAT中に地上EXシールド

※ボタン表記のEXは、「マジックサーキットゲージ100％以上でCボタン」を表す。（BE）はボタン押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応。

今月も新情報満載！

ボーダーブレイク BORDER BREAK™

SEGA NETWORK ROBOT WARS

©SEGA

今回の追加で全兵装に新武器が登場。同じ兵装でも、選んだ武器で戦い方が変わる。自分の戦術を変えるだけではなく、相手が使っている武器も意識するといいぞ。

ボーダーブレイクVer.1.5
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年4月7日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：OYZ

セガプライベートショーにてついに新作発表!?

6月下旬に開催されたセガのプライベートショーにて、新作のロゴデザインがお披露目された。稼働時期は!? 変更点は!? 気になる続報は、今後の本誌で随時お伝えしていくぞ！

BORDER BREAK エアバースト

強襲と支援にも待望の新武器追加
新武器紹介 Vol.2

強襲にはスピアが、支援にはレーザーショットガンが追加された。どちらもクセの強い武器だが、そのポテンシャルは高い。特徴を活かした戦い方を身に着けよう。

スピア系統

通常攻撃の刺突Lv1や特殊攻撃Lv1は、前方に鋭い突きを繰り出す攻撃。左右方向への攻撃判定は小さめだ。背後からやしゃがんでいる敵など、確実に当たる状況で狙おう。ピアシングスピアの特殊攻撃Lv2は、横へなぎ払う攻撃。汎用性が高く、乱戦時でも活躍する。

スピアの特徴

・スキが小さい　・ソードに比べ軽い

ロングスピアは、これまで最軽量だったデュエルソードよりもさらに軽い。重量超過を気にするなら、これを持つのもアリ。

ピアシングスピアの特殊攻撃はなぎ払い。ソードと同じ感覚で使える。威力はマーシャルソードより若干高い。

スピア系統性能表

部位	パーツ名	パラメータ					取得条件								
		効果	重量	通常攻撃	特殊攻撃		GP	必要素材						勲章	
補助装備	ロングスピア	近接戦闘	190	斬撃Lv1	斬撃Lv2	-	500GP	チタン鋼	10	ニュード卵	5	銅片	30	-	-
		ブラスト用の刺突系近接武器。ダッシュ移動と併用して繰り出される鋭い突きは、攻撃対象に回避の余地を与えない。													
	ピアシングスピア	近接戦闘	340	刺突Lv1	刺突Lv2	-	800GP	隕鉄塊	20	ウーツ重鋼	10	ニュード素子	20	近接戦章	10
		刺突攻撃と斬撃攻撃を想定した改良ロングスピア。広範囲のなぎ払い攻撃と鋭い刺突攻撃のコンビネーションは、敵中への強襲攻撃で威力を発揮する													

LSG-アヴローラ系統

LSG-アヴローラ系統は、弾1発当たりの威力が高い。その代わり、1マガジンの弾数が少なく、小まめなリロードが必要になる。携行数も少ないので、長期生存した場合の残弾数には注意が必要だ。

LSG-アヴローラ系統の特徴

・威力は高いが、小まめなリロードが必要
・反動が少ない

LSG-アヴローラ系統は、射程が長い。拡散率が小のLSG-アヴローラ[illegible]なら、遠めの敵にも削り狙いで使える。

オススメしたいのが、LSG-アヴローラγ。近距離〜やや遠めでも使える万能型。リロードの早い腕部パーツと相性○。

LSG-アヴローラ系統性能表

部位	パーツ名	パラメータ						取得条件								
		射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率	GP	必要素材						勲章	
主武器	LSG-アヴローラ	単射	230	780×5	5発×8	毎分42発	小	350GP	チタン鋼	15	ウーツ重鋼	3	ニュード胚	10	-	-
		荷電した高圧ニュードを拡散射撃する特殊ショットガン。ブラスト装甲に用いられるNCメタルへの高破壊力を目指して開発された。														
	LSG-アヴローラβ	単射	270	360×12	4発×9	毎分42発	大	550GP	隕鉄塊	15	ニュード卵	20	ソノチップ	10	支援章	10
		12本の拡散レーザーを広範囲に発射するニュードショットガン。至近距離では、恐るべき威力を発揮する。														
	LSG-アヴローラγ	3点射	210	560×4	3発×28	毎分300発	小	800GP	超剛性メタル	5	ニュード素子	15	銀片	25	支援章	20
		3バースト射撃を採用したニュードショットガン。短時間に大きな火力を投射することが可能だが、リロードの頻度が高い点に注意。														

BB通信

スピア補足：本文でも触れたが、スピアの突き攻撃は当てにくい。ロングスピアの特殊攻撃Lv1の場合には、動作中にRグリップを左or右に動かすといいぞ。こうすると旋回しながら突きを繰り出すので、当てやすくなる。AC-マルチウェイを装備しているなら、アサルトチャージャー中の特殊攻撃でも可能。覚えておきたいテクニックの一つだ。

MISSION BRIEFING 01

トラザ山岳基地

～地下進撃～

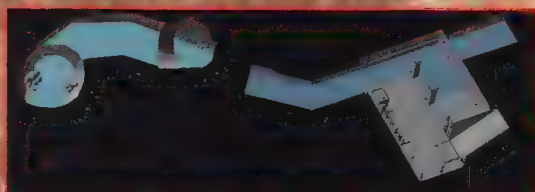
ベース手前のプラントを占拠されると危険です。ここを死守しつつ、進軍してください。

トラザ山岳基地 ～地下進撃～ 全体マップ

POINT❸

POINT❷

EUST

POINT❶

低地にあるプラントを占拠しつつ進め!

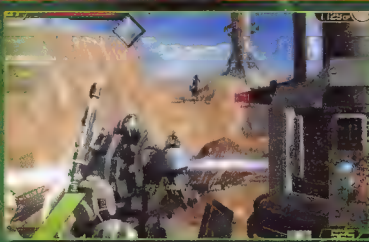
すべてのプラントが、[illegible]のが本マップの特徴。自軍ベースから相手ベースまでの距離は短めで、比較的コア攻撃が容易だ。プラントを占拠しながら低地を進軍するか、プラントを無視してアーチなどの[illegible]進軍するか、大きく二つのルートから選ぶことになる。

主戦場となるのは中央のB、Cプラント付近だが、一度流れが[illegible]とA、Dプラントでの戦いになる。ベース手前の戦いに突入すると、攻めが継続しやすく一気に勝負が決まることもある。大差を逆転できることもあり、気の抜けないマップだ。

これはCプラント。ここの奪い合いになった場合には、狭い場所での戦闘が予想される。地下通路だけでなく、上からも攻撃できる。占拠時には、頭上にも注意が必要となる地形だ。

POINT❶ A、Dプラントの重要度

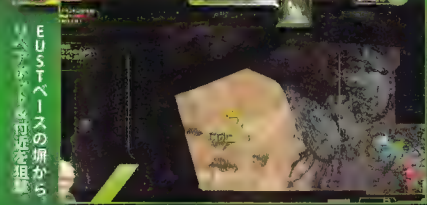
A、Dプラントはベースのすぐ近くにある。このため、再出撃から繰り返しコアを攻撃しやすく、タイミングが合えば複数同時にコア攻撃しやすい。その上、カタパルトが隣接しているので、逆サイドへ飛んでからベースを目指すこともできる。

特に、Dプラントは地下通路の出口のすぐ先にあるので占拠しやすい。EUST側はここをどう占拠するか、GRF側はどう守るかが重要になる。

Dプラントは地下通路を抜けた場所。敵のベースはすぐ[illegible]

POINT❷ 中央のリペアポッド×2

中央のB、Cプラントにはリペアポッドがある。ここを占拠できれば、攻めの橋頭堡になる。

ただし、高所から非常に狙われやすい場所でもある。敵の撃ち下ろしはもちろんのこと、榴弾砲、手榴弾、グレネードランチャーなど、爆発系の武器への警戒が必要だ。特に、Cプラントでは上から降ってくるリムペット系武器にも注意しよう。

BやCにはリペアポッドがある。回復して出直そう。

EUSTベースの堀からリペアポ[illegible]付近を狙撃

マップ上の施設記号

B／B……ベース　R／R……レーダー　A／A……自動砲台　P-X……プラント

マップ解説

戦闘激化に伴い、ニュード採掘プラントは中央を避け地域全体に分散するよう再配置された。拠点間の距離が離れているため、中央のカタパルトや地下通路を積極的に利用したい。

POINT❸ 戦場を横切るカタパルト

「トラザ山岳基地〜夜間渡河〜」にあるカタパルトと違い、このカタパルトは真横に横切る形。EUSTベースへ攻めるショートカットにはならない。

ここから空中制御で右旋回すれば、アーチに着地できる。

中央を横切るカタパルト

−EUST軍攻略− Dプラントと正攻法、二つのルートで進軍！

GRFベースへの進軍ルートは主に二つ。BやCプラントから進む正攻法のルートは、登坂しながらベースを目指す形。ベースへの侵入は赤や青のルートが一般的だ。赤のルートは、強襲専用の谷越えルートになる。

一方、Dプラントを占拠できた場合には、緑、黄色、水色の三つルートがある。緑はカタパルトルート。空中制御で、急ブレーキor急旋回すれば橋のギリギリに着地できる。ただし、ダッシュ性能が低いと制御しても間に合わず、橋を飛び越えるので注意。水色のルートは、赤同様に強襲専用の谷越えルート。黄色はリフトを使ったルートとなる。

ベースへの侵入ルート

赤と水色は強襲専用。アサルトチャージャーで谷越えだ。

緑ルートのカタパルトは、何も制御しないと飛び越える軌道。

−GRF軍攻略− Aプラントの占拠には注意が必要！

まず、Aプラント占拠時には注意が必要。EUSTベースの堀の上にある一番左（一番南）の自動砲台からの砲撃が届く。また、敵ベース内のガン・ターレットからも砲撃される（一部射線から外れる）。プラント中央の支柱で射線を遮るなど、立ち位置を工夫しよう。余裕があるなら、自動砲台をあらかじめ破壊しておくのが無難だ。

EUSTベースへは基本的に正門から侵入。このとき、正門付近に仕掛けられたマインやリムペットボムに注意すること。ピンクのルートはアーチ上、緑は河沿いを進むルート。Aプラントを占拠できれば、黄色の登坂ルート。カタパルトで大きく迂回する水色のルートも手だ。カタパルトで飛んだ後は、後半を赤ルートに切り替えるのもアリ。なお、強襲ならアサルトチャージャーを使った赤と青の直接進入ルートが可能。青はAC-マルチウェイがオススメ。赤は149mで右の崖に密着した位置から飛び、自動砲台の右に着地するといいぞ。

ベースへの侵入ルート

直接進入ルート

AC-マルチウェイで、かつ装備が限定されるものの、青の直接進入ルートはノーマークで進入しやすい。山頂ギリギリから飛び、自動砲台のすぐ左を通過するといい。なお、通常のアサルトチャージャーでも、自動砲台の右の堀の上に着地できる。

C……カタパルト　L……リフト（※矢印は進行方向）　G……ガン・ターレット　P……リペアポッド

西暦3000年のフットボールゲーム

白き呪術師の異名を取る、元日本代表監督、フィリップ・モルシエが慌てている。バックラインがふらふらと動き回る、「ふらっと3」。
その改良版、「ふらっと4」にも弱点はあったのだ。
チャンスだ。
何度も行く手を阻まれた、2列目からの飛び出し。今度こそ。
サイドに開いたナナキから、ちょうどゴールキーパーとディフェンダーの間に落ちるクロスが放たれた。
この日一番、極上のドライブクロス。
それを20年寝食をともにしたというフジミダが受ける。胸でトラップして、右足のボレー。ボールは、キーパーの脇をすり抜ける。
……決まった。
モルシエ監督は、顔を真っ赤にしてなにかをわめきちらしている。

西暦3000年。

今、ゲーセンで一番の人気ゲームは、『ワールド・ヴィジュアル・クラブ・フットボール』略して『WVCF』。盤面に並べられたカードを動かすと、CGで立体化されたサッカー選手たちが実物さながらに動き回る、対戦型のサッカーゲームだ。

何といっても、最大のウリは実物を超えたとも称賛される迫力、リアリティだ。等身大の3D立体映像に加え、選手の声、息づかいまでプレイヤーは目の当たりにする。
それがどういう事かというと、つまり実物のサッカーよりも臨場感がある、と言う事なのだ。このゲームよりも近い距離で観戦するのは不可能。操縦席（ゲーム中では監督席）はホバリングで移動するから、フィールドの中に入って指示を出す事も可能で、そんなこと現実のサッカーじゃできっこない。

ワンプレイ1000円。ちなみに、週刊少年ジャンプの値段は、特別定価580円である。五回ワンセットで遊ぶ人がほとんどで、それだとプレイ時間は一時間ほど。完全予約制で、二週間前からゲーセンのスケジュールは埋まってしまう。

あまりの人気ぶりに、各国のサッカー協会はこれを問題視した。この娯楽は危険すぎる、禁止した方がいいんじゃないか。このままでは、「私たちのサッカー」の存在意義が無くなる。なんて、お偉い方は青ざめた。

『選手はオモチャじゃない』マドリードクラブ会長。
『アメリカの富豪に会社ごと買収させてはどうか』マンチェスターにある有名クラブのサポーター代表。
『やはり女子サッカーをビキニにするしかない』FIVA世界サッカー協会会長。
『やはり早期の秋冬制の実現が必要』JIVA日本サッカー協会会長。

しかし、現実は逆だった。
実物のサッカー選手とそれにまつわる人々は限りなく魅力的である事を、架空世界のゲームが、逆に浮き彫りにしたのである。

ゲーム中の審判は、プレミアシップの審判のようにオフサイドやロスタイムを間違えない。それを見て、あの審判はどうなんだ、ヤケだ何だと酒場で何パイントもビールをあおらせるような娯楽性は、ゲームの世界では生み出せない。
そして、
ゲーム中のイケメン選手は、スパイス・ガールズとは結婚しないのである。
ゲームでは決して、新聞の一面を飾る事はないのだ。

しかし、『WVCF』は、確実にサッカーのすそ野を広げていた。
僕はそんな、『WVCF』のチャンピオンである。

（続く）

1 こんにちは、著者の名波シュンです。「アルカディアノベル」第二弾は本格派の青春サッカー小説を目指しました。ゲームを遊ぶ人なら誰もが思う「本物」への憧憬や直感的な行動によるダイナミズム、そして恋模様に注目して頂ければ幸いです。ヒロインはちょっとかわいいです。自分で言うのも何ですけど。それにしても、今回もイラストを描いて下さった憂さんの作品は素晴らしい!

『WCCF』開発者が語る
「西暦3000年のフットボールゲーム」

リアリティとゲーム性のはざまでサッカー界をも進化させたい

今、アクションサッカーゲームであったり、『WCCF』のようなサッカーシュミレーションであったりというゲームが幅広い層に普及して、それによって日本人がサッカーを見る目が養われたという事があると思うんです。そういう環境で育った若い人たちがまた、ゲームの開発者になって、ゲームの枠を飛び越えて、日本サッカー文化の発展に貢献していって欲しい、という気持ちがあります。たとえば、「キャプテン翼」があって、「小野・稲本・高原・本山」という日本の黄金世代が生まれたと思うんです。サッカーゲームも、願わくばセガのゲームがそうなってほしいですが（笑）、そういった存在になって欲しい、そう思います。昔はそれで、ミッドフィールダーに日本のタレントがそろった。今は、漫画やゲームのおかげで、ゴールキーパーの人気があったりする。もしかしたら。今後フォワードが主人公のゲームを作ったら、日本の得点力不足が解消されるかも知れない（笑）。

実際、サッカー界におけるゲームの地位というのはすごく上がってきたと思うんです。たとえば、日本代表の選手はもちろん、世界的な有名選手だって、サッカーゲームで遊んだりしている。サッカー専門誌でも、合宿所では同僚の誰それが強いんだぜ、みたいな記事はたくさんありますからね。それに、元日本代表の城彰二さんのように、ファンと公言してくれるような方も出てきた。でも、そこにとどまらずに次のステップへ。どんどん進化させていきたい。それに、『01-02』稼働当初は年齢層の高い男性がプレイヤーのほとんどを占めていたんですが、現在ではありがたい事にお子さんのプレイヤーも増えてきました。そういった面からも、どんどんすそ野を広げていきたいと思っています。

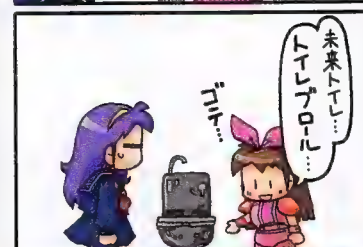
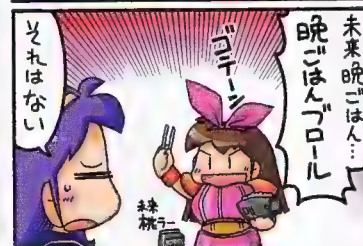
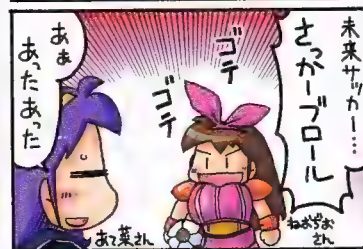
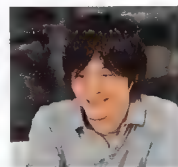
それは一例ですが、例えゲーム開発者という立場からでも、僕はサッカー界に貢献していきたい。良いゲームを作る事が、大好きなサッカー界のためだと思っていますから、モチベーションなんて下がらない。その先に、親から子へ、子から孫へ、サッカー文化というものが根付いていくから、と思っているからなんです。そして、日本のサッカー文化がどんどん成熟していって欲しい。サッカー界そのものは、ものすごく大きなものになっていると思います。10年前「フットサル」という言葉自体が認知されていなかったのが、今ではアイドルグループがたしなむようになっている。僕もサッカー文化の一翼を担っていきたいと思います。また、ずっと担って、さらに次の代に受け継がせていきたい。そこが僕の究極目標ですね。

それに実際、ありがたいことに『WCCF』や『サカつく』を先にプレイして、そこから現実のサッカー選手に興味を持ってくれるプレイヤーの方もいる。実際、『WCCF』も現実のサッカー、サッカー選手を知っている方が有利になるようにしてはいるんですが、そこから現実の選手のファンになりました、サッカー自体を好きになりましたなんて話を聞くと、本当にサッカーゲーム開発者冥利につきます。

『WCCF』の未来の話で言えば、これは昔の選手も今の選手も、同じフィールドで戦わせる事ができるじゃないですか。ここが『WCCF』の魅力の一つです。ハード面で進化するのは当然ですが、そういったソフト面の充実をこれからも目指していきたいです。現実の選手は老いるけど、そういった時間軸というものを取っ払って遊ぶ事ができる。そう考えると、シリーズを重ねれば重ねるほど、ソフトとしての魅力は増すわけで、もしかしたら近い未来、親子選手を同じフィールドに並べて楽しむ、なんて日が来るかも知れない。もちろん黄金連携で（笑）。

小説『西暦3000年のフットボールゲーム』も読みました。いや、すごい。何がすごいとか、中々言葉では言い表せないんですけど。少なくとも、作者の方が本当にサッカーが好きなんだな、というのが伝わってくる。サッカー好きという点では、僕も負けませんけどね（笑）。

新作も発表された『WCCF』。現実に新機軸を打ち出し続ける本作の進化は、柏田氏を始めとした開発陣の情熱があるからこそ。

ブロール未来

『WCCF2008-2009』プロデューサー
柏田知大氏
プロフィール

カードパラメータの調整から社内調整、各クラブの交渉まで多岐にわたる業務をこなす『WCCF』プロデューサー。ごひいきのサッカーチームはガンバ大阪。

アルカディアノベルは http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

「ARCADIAブログ アーケード魂」にて 第二 第四 月曜日 連載中!

著者の戯れ言2

この一枚のイラストだけでいろいろな想像ができそうで、感嘆しきりです。今度は憂さんが描いた絵にストーリーを乗せるというのは……、ダメですよね（笑）。現在執筆中の第三弾は、よりラノベチックな娯楽作品に仕上がる予定。テーマは「必殺技」。読者の皆さんは子供の頃、どんな必殺技にあこがれましたか？　それがもし使えたら……。乞うご期待です！　ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun

ギャルズ☆アイランド 萌え談

戦場に花咲く悪の妖精

家庭用版『ストリートファイターIV』で追加キャラクターとして待望の復活を果たしたキャミィを、大人気TVアニメ『とらドラ!』のキャラクターデザインを務めた気鋭のアニメーター・田中将賀先生が描き下ろす！　儚さと強さが同居する美麗なイラストに注目。

キャミィ

国籍：イギリス
身長：164cm 体重：46kg
スリーサイズ：B86 W57 H88
血液型：B型
好きなもの：猫
嫌いなもの：不機嫌なとき目につくものすべて
特技：ナイフ投げ

カプコンからのコメント

キャミィはシリーズを重ねるたびに、より個性的に、より魅力的に進化していきました。とはいえ基本的には生意気な小娘。もしもお嫁さんに迎えることができたとしても、どんな男であれ、確実に尻に敷かれるなるでしょう！　ん～、でもキャミィの尻に敷かれるんだったらそれもいいかも……!?

ガンスパイク

スーパーストリートファイターIIX

スーパーストリートファイターIV

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

蜂のような鋭さを持つ繊細な暗殺者

キャミィは『ストリートファイター』シリーズで春麗に次ぐ二人目の女性キャラクターとして登場した。ハイレグレオタード風の服に身を包み、素早い動きで屈強な戦士たちと渡り合うその姿は、多くのプレイヤーの支持を集め、数々のゲームセンターにキャミィブームを巻き起こした。その人気を受けて、『CAPCOM VS. SNK』や『X-MEN VS. STREET FIGHTER』といったタイアップものの格闘ゲームや、アクションゲーム『ガンスパイク』、シミュレーションRPG『NAMCO x CAPCOM』などにも客演を果たしているおり、ここでも幅広い人気を博した。

また、キャミィは硬軟バランスよくキャラクターが集まった『ストリートファイター』シリーズの中でも、とりわけシビアな境遇に生きる戦士であることにも注目しておきたい。ベガによって洗脳されていた時代、英軍の特殊部隊に所属した時代など、キャミィをとりまく物語は刻一刻と変化している。彼女の出演している作品を1から紐解いていけば、この可憐な少女を取り巻く物語があまりにも過酷なものだとわかるはずだ。しかし、涼しげな顔で、前に進み続ける彼女に、どの作品、時代であっても我々はいつも、心を打たれるのだ。

田中将賀先生からのコメント

初めまして、田中将賀と申します。キャミィを意識したのはスパIIXで、西村キヌ先生イラストの冷たい目線の彼女に胸キュンしちゃいました。イラストは『zero』のコスチュームで、色は「ストリートファイター アートワークス 覇」にあるあきまん先生がフィギュア用に描かれたものを使わせていただいてます。当時友人の春麗に十数連敗して軽く心が折れたので、せめてものリベンジに……。

サイン入り色紙プレゼント!
希望者はP007の応募要項を読んで、アンケートハガキにてお送りください!

今月は稼働間近に迫った『DDR X2』と『jubeat knit』の最新情報から『ポップンせんごく列伝』の好評イベント「風雲録」の解禁曲情報をガッツリ紹介!

二大シリーズ最新作がついに稼動!!

DanceDanceRevolution X2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：8ボタンフットパネル
■発売日：2010年7月7日予定
■使用基板：ー

新モード満載!! 足を鳴らして待て!

曲に合わせてスクロールしてくる矢印(アロー)と同じ方向のフットパネルを踏んでダンスを楽しむ『DDR』。その最新作、『DanceDanceRevolution X2』がいよいよ7月より稼働開始! 足を使ったアクティブなゲーム性がウリで、音楽にノリながらステップを踏むという、他の『BEMANI』シリーズでは味わえない面白さを体感できる本作。今回はおなじみのダンスミュージックをはじめ、さまざまなジャンルの人気曲が収録される。お気に入りの楽曲で華麗なステップを決めれば気分は爽快だ!

本作でも「e-A PASS」を使うとスコアの保存のほか、プレイヤースキルが円グラフで表示される。自分の苦手な分野を見つけたら、それに合わせた練習を積み重ねよう。

こちらが今回初お披露目の新キャラ"RINON(リノン)"! 設定では年齢が「1歳2カ月」など、謎も多いキャラクターである。稼働したら、ぜひプレイヤーキャラとして選んでほしい。

スコアアタック中は「MARVELOUS!」を取り続けていきたい。まずは、低難易度で確実にスコアを取る練習から始めるといい。「e-A PASS」を使うとプレイ結果が記録され、さらなるスキルアップが期待できる。

HAPPYモードのミュージックセレクト画面。中には見覚えのあるあの曲か……!

生まれ変わった『DDR X2』のモード紹介

HAPPYモード

プレイできる曲はライセンス曲中心に『BEMANI』シリーズの人気曲などが選ばれており、難易度も「かんたん」「むずかしい」の二つだけとシンプル。これから始める人へおすすめ。

PROモード

『DDR X2』の遊び方に慣れたらメインモードであるPROモードを選ぼう。プレイ中のオプションも自由に決められるほか、隠し曲など、さらなるやり込み要素がここにあるかも。

---

pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝(れつでん)

「ポップン風雲録」も後半戦を迎えて一ヵ月。今月も右記に残り全ての解禁曲と難易度を組み合わせたリストを公開していくので、プレイの参考にしてみよう。収録曲は『ポップンミュージック11』で人気を博した「モンゴル」のリミックスや、ギタドラシリーズから「差無来!!」が移植されている。あさき作の「フルーフ」にもファンは注目だ。

今月の解禁曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト	難易度 N	H	EX	5B	BN	BH	キャラクター
黒船ファンク	ペリーでぇす!	ブタパンチ	21	32	40	14	15	19	ぺるりさん
パラダイス昭和	情熱 fun! fun!	YAMATO組	16	25	32	12	13	16	三浦ヒカル
メガネ歌謡	ポップミュージック統論	ギラギラメガネ楽団 feat.MAKI	19	30	36	14	15	19	ムラサキ
ヒップロック3.5	差無来!!	Des-ROW・組	20	34	41	16	18	27	六
吟ロック	O・KU・NI	seiya-murai feat.楽芭	18	30	39	13	14	22	ややこ
モンゴルREMIX	怒れる大きな白い馬～S.S.D.の役～	M.B.D Rmx by S.S.D.	21	32	40	16	14	18	M Z D
フルーフ	水面静かに大地の烈日わたらせて	あさき	19	31	38	17	18	28	弐ノ丸
万葉歌	防人恋歌	Ax feat.夏川陽子	24	33	38	18	17	20	クニオシ
土偶テクノ	Dogu Ditty	Dp.Honda feat.まりも	19	30	41	15	16	26	コクウ
前方後円ビーツ	踊る埴輪	響レイ奈 & AKIRA YAMAOKA	17	26	33	14	14	23	はに子
オリエンタルミソロジー	蛇神	Zektbach	24	37	41	12	13	21	ギジリ
ふること	序	かむがたりべ	19	34	42	13	16	20	ヒトリ
年号ロック	すわひでおのゴロゴロ年号覚え唄決定版	すわひでお	21	32	39	13	14	21	ミミ&ニャミ

ビーマニ はみ出し情報1

6月11日～12日にレジャーランド秋葉原2号店にて「beatmania IIDX 18 Resort Anthem」のPASELI対応版ロケテストが開催された。ロケテ版では、8分間フリーで遊べるプレミアムフリーモードや自分のプレイする曲にノルマを課してチャレンジできるDJオーダーミッションなどの新要素が確認できた。詳しい情報が入り次第、本誌で追っていく予定。続報を待て!

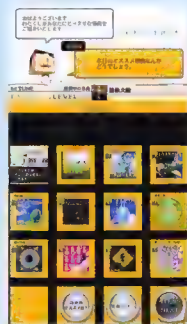
jubeat knit

jubeat knit(ユビートニット)
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発　売　日：今夏稼働予定
■使用基板：ー

数々の名曲たちが『knit』に参戦!

さらに広がる『jubeat』の世界

音楽に合わせて画面に現れるマーカーをタッチ！シンプルな操作で楽しく遊べる『jubeat』シリーズの最新作『jubeat knit』がこの夏本格稼動開始！今作は35曲以上の新曲が追加。新旧ヒット曲の収録を始め、人気コンポーザー、dj TAKAの楽曲も収録されるなど、「BEMANI」シリーズのファンなら見逃せない内容に仕上がっている。マッチング部分も難度違いで対戦が可能となり、実力差を気にせず友達と楽しめる。さらに『DDR』同様、「PASELI」初対応。「PASLEI」なら、1曲単位でプレー可能になるのでより手軽に遊べるはず。

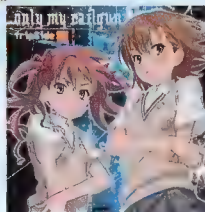
これから「jubeat」を始める人にはコンシェルジュ機能がおすすめ。「e-A PASS」があれば、プレイヤーのデータに合わせた楽曲を紹介してくれる。選曲に困ったときに活用してみよう。

コンシェルジュ機能画面。ドラマやCMなどで使われた曲を中心に紹介してくれることも。

大都会交響楽

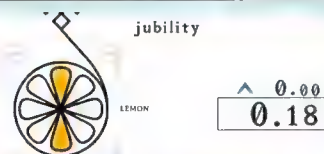
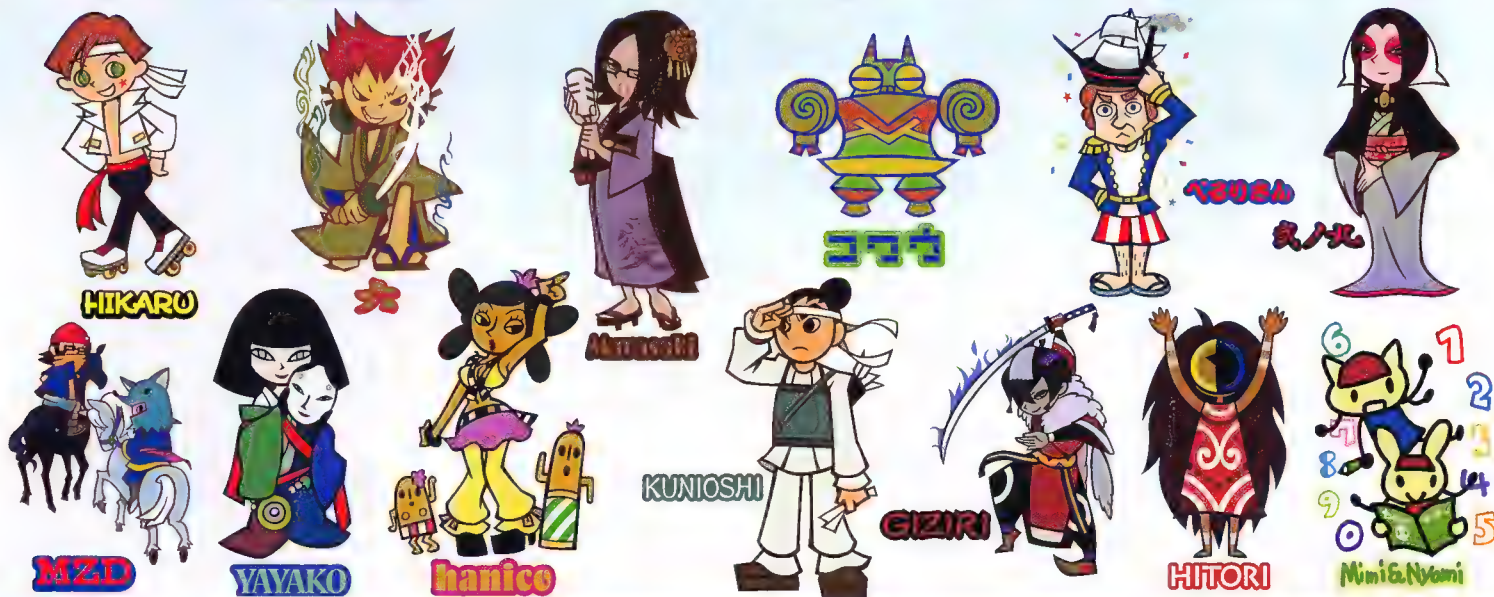
90年代のJ-POPシーンに多大な影響を与えた「渋谷系」ジャンルのファッションリーダー的存在であるPIZZICATO FIVEの「大都会交響楽」。オーケストラの演奏に、彼らの都会的なファッションセンスがマッチした名曲中の名曲。都会の喧騒に押されてしまい、すれ違ってしまった恋人たちを励ますメッセージが込められた楽曲で、ラブソングであり、上質なポップミュージックでもある。変調も小気味よく、まさに『jubeat』ぴったりの楽曲といえる。

LOVE & JOY

パラパラの定番曲といっても過言ではない「LOVE & JOY」。一度聞けば必ず耳に残り、思わず踊りたくなるほどのノリの良さがウリ。気分を盛り上げたい時におすすめ。

大人気アニメのOP曲「only my railgun」が『jubeat』に収録！ ロケテストでも選曲率が高く、人気を呼んでいたぞ。PERFECTを取り続けて、痺れるプレイを魅せろ！

収録曲リスト(一部)

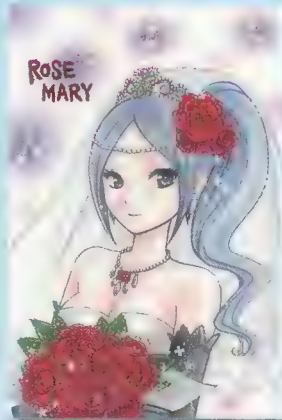
曲名	アーティスト
大都会交響楽	PIZZICATO FIVE
Supernova	9mm Parabellum Bullet
only my railgun	fripSide
Love Space Ship	SHANADOO
paparuwa	Fantastic Plastic Machine
アルクアラウンド	サカナクション
銀河	フジファブリック
元気でやってるのかい?	イルリメ
SHINE×SHINE×SHINE×SHINE	エイプリルズ
Runner	爆風スランプ
スマイル一番 イイ♀	アンティック-珈琲店-
大迷惑	UNICORN
Supercalifragilisticexpialidocious	-
Lost Boy	SEAMO
LOVE & JOY	木村由姫
Walkin',runnin',singin',fighting'	BREMEN
じょいふる	-
メンドクサイ愛情	大島麻衣
カーニバる?	ナオト・インティライミ

新要素「jubility」とは……?

今作の新要素であろう「jubility」の画像を先行入手。内容についてはまだ明かせないが、さらに楽しめる要素であることは確実だ！

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEATFREAKSを今月も音乃がお届け♪

イラストコーナー 水着&ジューンブライド!!

（愛知県　バクレツ丸さん）

セム&リリス姉妹でハッピーウェディング！……ってそれってなんかちょっぴり、いけない予感！　ちなみに音乃は右下のしろろがキュートすぎてたまりませんっ！

ローズマリーさんのウェディングドレスはいつもの黒でもなく、白でもない！　そこに抱えるバラの花束とアクセサリーの赤色でアクセントがついてとってもステキです！

（大阪府　J・Bさん）

水着わっしょい！　夏といえばやっぱり海辺で水遊びなのです。うーん、待ち遠しくなっちゃう！　それにしても、この果物は酸いか甘いか。……ってスイカは野菜でした！

（福島県・赤松セリさん）

元気娘も純白のベールをはおれば、深窓のお姫さまに大変身！　想っているのか、想われた果てなのか。音乃もこんなハッピーウェディングっを迎えてみたいっ！

（神奈川県　礼楽部ゆっくさん）

次回のBEAT FREAKSは!?

音乃です！　次回のイラストコーナーは8月がテーマ。とくればやっぱり「夏休み」！　そして今回も2テーマ募集。もう一つは「花火大会」♪……ハイ、123号に引き続き音乃の趣味ですごめんなさい。皆さんが描く浴衣姿なんかも、見てみたいっ！　宛先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまで。今月もたくさんのご応募、お待ちしております！

BEMANI総合楽曲ランキング

今月も最新のBEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けします！
次回から本コーナーはリニューアル！　たくさんのご応募、お待ちしてます！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	199.6pts
2nd	月光蝶 / あさき	153.7pts
3rd	Elisha / DJ YOSHITAKA	140.8pts
4th	bloomin'feeling / Ryu☆	104.1pts
5th	Blow Me Up / Sota Fujimori feat.Calin	102.2pts
6th	Red.by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	84.3pts
7th	smooooch•∀• / kors k	83.7pts
8th	黒髪乱れし修羅となりて / 村正クオリア	42.8pts
9th	パラポラ / パーキッツ	37.7pts
10th	紅ノ桃 / good-cool ft..Jouei from 閃-4-AIM	36.2pts

※ランキングはアンケートや店舗、Webなどより編集部独自の方法で集計しております。

突然ですがランキング最終回！　ご愛顧ありがとうございました！

次号より **読者お悩み相談室**

『SUPER STAR 満-MITSURU-』 PRESENTS
You are my wife（仮）始動！

「SUPER STAR 満-MITSURU-」がキミの悩みに答えまくる！　音楽のことはもちろん、恋愛、友人、将来の事など、あらゆるジャンルの悩みにうってつけの処方せん！　どんなささいな悩みでも、僕らのヒーロー、スーパースターが解決の鍵を教えます。もちろん男女問わず応募はＯＫ。あて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comのほか、巻末の応募ハガキなどから、どしどしご応募ください！

ビーマニはみ出し情報2
先のインストアライブでその姿を初めて観客の前に現した「SUPER STAR 満-MITSURU-」。いまだ謎の多い彼だが、次号からの悩み相談室で、彼の人生観、恋愛観などが聞けるかも？　そもそも、日本語を解するのかすら謎だが……。来月から僕らのヒーロー、「MITSURU」の一挙一動足から目が離せない！

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（ブレイ部、鋼雀台、アルカナシグナルズ）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

ジメジメした時期もそろそろ終わり、カッッとばかりに照りつける夏SUMMER到来!　暑さに負けない熱さを誇る当方A-Froは、今月も愛ある限りぶっぱ風味で突き進んでまいりますよ〜!!

今月のΛCE!

（青森県　五森セキさん）

アフロCMYK

世界に名だたる日本のアーケード作品文化、それら関連のカラーイラスト投稿を紹介するのが当方「アフロCMYK」。早い話が通常カラーイラストはここにお送りあれってことさ!

（大阪府　sanaさん）
Ⓗ『ⅡDX17 SIRIUS』より、「大犬のワルツ」の大犬姉さん。こう見えて曲調的に、相当激しい姉さんと見たッ!!

（群馬県　緋雨春菜さん）
☆格ゲー初心者にお勧めの作品!
黒に染まるぜ、零番のために!?

（神奈川県　ノリコさん）
☆まさに永遠不朽のアイドル!
毎回衣装が気になりますね〜。

（青森県　水玉うるるさん）
☆今、宿命の前にりりしく立つ2人。
ちなみに裏には、『アフロDEモード』
復活希望とのお言葉が。同志求ム!?

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ これぞあーちゃん、七夕Ver！
全プレは『MMT』も対象ですので
楽しみにお待ちを！（裏面返信）

（千葉県　蒼樹さん）
☆名前も判明したところで、全員集合！全員の本名、あなたはもう言えますかな？

（熊本県　アクティオン君）
☆今年最後の梅雨投稿より1枚。
ミクつむり、あると思います!

（神奈川県　shadowさん）
Ⓗ いよいよ名前も正式公開!
あなたはどちらのオペ子派!?

（東京都　左右さん）Λ
Ⓗ 月を見るたび思い出す、「月のワルツ」からの1枚。こちらでも添付文で「ゴスゴス帝国独立希望」の熱いエールが……同志は集まるか!?

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ 倫理規制を守るばななんガードッ!!ほ、本当にギリギリなのよ？（汗）

（神奈川県　やなせゆう君）
Ⓗ『XIII』には惜しくも不参加ですがキニシナイ！この底抜け明るいお色気は、いつでも我らKOFっ子の胸に！

A-Fro回覧板　一同お聞きなっせ!（強気ながら腰は低く）掲載作品のΛマークは、担当軍団アフロヅが勘当いやさ感動した作品の証。こちらをゲットした方には、アルカディア特製図書カードをプレゼントでっす!
また、Ⓗマークはその投稿者さんがHPを持っている証。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」コーナーに、1ヵ月間URLを掲載しておりますぞ!　→http://arcadiamagazine.com

忍者村S REVENGE

アフロ遅れた忍者ショー

先月開催を終えた、恒例行事『忍者村』。しかし今年も締め切り後に遅れて来たり、掲載しきれなかった忍者は多く、その一部をディレイ紹介でゴザル。

（大阪府　座夏之助くノ一）
☆「セーラー服着せたら可愛くなるかと（裏面）」その前にレア忍すぎる点を、先生突っ込みたい。

（福岡県　皐月トミィくノ一）
☆ひそかに並んだ最強の系譜!? 全員名前が分かるあなたは如月流。

（東京都　良月忍者）
☆今回の募集テーマは「愛」でしたということはナカセさん、そのメールは!?

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆「アヴァ鍵同好会」はまだ健在です！先制避けでコーナー枠確保へ突撃!?

（千葉県　祝・初クリア記念＠おまめさん）
☆1コインクリア、おめでとさまです!! いまだにファンが多い作品なのですよ。

（奈良県　てつみん君）
☆祝・『NEOGEO HEROES』参戦！雲飛以上に空飛べそうですし！

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆新図書カードでチャム人気爆発中。チャムライスピリッツここに再来!?

（新潟県　佐倉信士君）
☆七夕の祈りをアンカー射出！エグゼクマ、星まで直談判の巻。

（山口県　TEN HEAD君）
☆接続、完了。今、母なる星へ。その先の結末に、光は見えるか。

（兵庫県　カッパ君）
☆この貫禄、16周年ならでは。続編はッ、続編はまだかッ!?

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆つい踊っちゃうノリノリ鉄砲隊！勝利時デモにはこっそりと……!?

10周年祝賀会改め A-Froアニバーされィ団

アルカデ10周年祝いついでに、●周年という作品を祭り上げる試みの当方。各タイトル独立コーナー化も夢じゃナイヨー！

THE IDOLM@STER　5周年!!

（岩手県　せつそん君）
Ⓗあのアーケード伝説の作品登場から5年……。最新作から日高愛さんもお祝いに駆けつけ！

（群馬県　NAGA君）
☆長いようで短かった、この5年間。たくさんの想い……届いてますかっ!?

パックマン30周年!!

（福岡県　武術師某さん）
☆『パックマン』ももう30歳とは……。おっとこいつぁ『パックランド』!（汗）

『GGX』10周年!!

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆アーケード版『ギルティ』は10周年！この二人の因縁、いつ終結するのか!?

A-Fro回覧板　上枠内でこっそり●周年作品についての投稿を募集しておりますが、今回の『アイマス』や『ギルティ』のほか、こっそり15周年の『サイバーボッツ』や、20周年の『雷電』なんかも、こちらで投稿が掲載されたならば、同志からの投稿が集まって独立コーナー化しちゃうかもですZO。「こいつも●周年でキリがいいよ!」などの文章投稿も、ひそかにお待ちしております！

銅雀台ダイナマイトビギンズ

タイトルもちょっと長くなってばわーあっぷした当コーナー、今月は作品中に数多く登場する親子武将を特集してみましたぞ!

(大阪府　J.Bさん)
☆どちらも魏国の発展に大きく寄与した親子。しかもそろって美形!(軍師陳泰殿限定)

(石川県　チーパオさん)
☆呉を代表する見目麗しい親子。無論、美しさのみならず才気も継がれてますぞ

(宮城県　はなやか涼子君)
☆この子あってこの親ありという図でござるな。兵士モデルはタマネギ部隊が欲しかった?

(東京都　かのこさん)
☆日替わりで選び放題!? お、奥方の発言には若干問題あるような気もするでござるよぉお!

(宮城県　天河さん)
☆桃園で朗らか親子水入らず。親子の絆は、血縁だけではないという証ですなあ。

(福岡県　赤松セリさん)
☆辛憲英どのの養子になれば、否が応でも知力が向上しそうでござるなあ～。

仮名でも投稿絶賛受付中
プレイ部(仮)

ついに『BB CS』発売!　家庭用でみっちりと鍛えたら、ゲーセンの対戦台で成果をみせるといいニャス!　ついでにタイトルもまだまだ募集中ニャス!

(愛知県　御影道行君)
☆獣兵衛がプレイヤーキャラクターとして登場した際にはホントに実装されそうな予感すら!

(大阪府　黒助君)
☆すべてを退かす鋭き凍気。その瞳の先には、越えるべき壁がある。

(群馬県　どんなときもアフロ君)
☆レイチェル嬢から見てみれば、ほかのメンツはまだまだコドモ……なのか!?

梅雨明けのお供に
アルカナシグナルズ NEO

イラストコンテストも大盛況に終わった『アルカナハート3』。次号は、惜しくも入賞を逃した力作の数々を復活掲載予定！　入選作に負けず劣らずの気合が入った作品がそろってますので、楽しみにしていてくださいね！

(神奈川県　茶草君)
☆去る6月18日はこのは嬢の誕生日でした。もふもふとお祝いしてあげました?

(北海道　すぎもとケンシロウ君)
☆拳を交えるよりも仲良くティータイムするほうが、このふたりには似合ってますよね。

(神奈川県　エレ君)
☆今日も楽しげなアンジェリア探検隊のみなさん。精霊界も笑顔が一番です。

A-Fro回覧板　シャルラッハをナチュラルにシャルラッタと略していた担当に喝!　ということで、No.121のアルカナシグナルズのリードは当方の失策であり深くお詫び申し上げるとともに、三面図などの資料も掲載したことだし、久しぶりに企画モノとして「アルカナハート・好きな必殺技イラスト特集」を開催してみようと思います。お気に入りの必殺技をイラスト化して、ずばばばばんと送ってみてください!　もちろん、通常イラスト投稿も引き続き募集しております。

アフロ グレースケール。

ゲーマーの日常を切り取った文章ネタと、モノクロイラストのコーナー「アフログレースケール。」。今月は10周年企画「10年前は○○してました」をスペシャルでお送りいたします。

（愛知県　御影道行君）

A-Fro 10周年企画
10年前は○○してました

アルカディアが産声を上げた10年前、あなたは何をしてましたか？　そして、購読や投稿のキッカケは何ですか？

ちょっとあのころを振り返ってみる

10年ほど前っていうと、都内のでっかいゲーセンに足を突っ込み始めたころです。すさまじい数の筐体がきらめくさまを、今でもはっきりと覚えています。その中で、ひときわと輝くゲームがありました。

『アシュラバスター』。日報アシュラバで見た夢のゲームが目の前に！　100円投入！　プレイヤーキャラはジンスケだ！　とりあえず必殺技を見ておこうか。マジックブーストやラストスタンドなど、やることがいっぱいあるのうとほくそ笑んでいると……、乱入だとうッ!?　ていうか、ほかにオモシロイゲームは山ほどあるのに、何でよりによってボクなのさ！　と半泣きに。

そこからは記憶に残らないほどの瞬殺ぶり、私のジンスケはまっぷたつになりました。東京恐い！　と思った日でもありました。

でも、ゲーセン通いをやめていないところを見ると、今もやっぱり好きなんだな、と。

（埼玉県　AC30号君）

☆今月のグレスケ担当げっつ☆は、当時アフロ内で使われていた“あゆらば”という単語が実は『アシュラバスター』のことだったと気が付くまでに数年を要しました。グムー。

学習塾に行く途中にゲーセンがあったので、授業が始まる前にゲーセンに行き、授業が終わった後にも行くという感じでした。その当時やっていたのは『DDR』が一番多かった気がします。それ以外だと『ドラマニ』や『ポップン』を少々やっていたくらいですね。でも、一番衝撃的だったのは、そのゲーセンにストⅡレイ（ry

と、10年前はそんな感じでしたけど、今後……というか10年後かな？　これからのゲーセンにあってほしいなぁと思うものは、レバーとボタンで遊べる格闘ゲーム以外のジャンルですな。それなりの数を用意してくれればイイナ！　って思います。

（新潟県　佐倉信士君）

☆ゲーセン内において肩身の狭い思いをしつつあるビデオゲームコーナー。10年後も店内の案内板に、その表記が残っていますようにっ！

学校の帰りにゲーセンに寄って、ゾンビを撃ったり格ゲーをしたりしていたと思います（笑）。10年前もゲーマーでしたね（汗）。

（神奈川県　未虎さん）

☆プレイするタイトルは移ろいでも、生活のパターンは結局同じだったり？　ビバ、ゲーセン!!

■10年前は○○してました。■
■投稿をはじめたのは10年前ではないんですが（汗）、投稿するきっかけは、闇慈だったと…思います。
■ゲーセンで読んでたアルカディアで、A-Froにのってた闇慈が気になり、GGの記事を読むようになる
→GGをやりはじめて闇慈にはまる
→闇慈のイラストばかり描くようになる
→投稿するようになる …という感じだったと（笑）その後、闇慈のイラストがのってる号のみアルカディアを買うようになり、毎月買うようになりました（きいっ）
ちなみにイラスト初ケイサイも闇慈でした。
闇慈まみれだなー（笑）

（広島県　温井川天祐さん）
☆掲載作品を通して読者同士の交流ができたから。キッカケがそんな瞬間だったとしたら最高です！

アルカディアへ投稿のきっかけは？

10年前は主に家庭用ゲームを遊んでいました。これではあまりゲーセンと関係の無い話題になってしまうので、私の投稿のキッカケを書こうと思います。

初投稿＆掲載していただいたのが2007年6月号で、投稿3年目となりました。当時、日常がうまくいってなくて、落ち込んでいる時期でした。ゲームをする気力すらない状態で、イラストも1年くらい描いてなかったです。そんな中、唯一好きだった『三国志大戦』（今も変わらず好きです）をプレイしようとゲーセンに行きました。そこの待合室で見つけたのが、アルカディアでした。そこには『三国志大戦』の攻略記事と共に、イラストコーナー「銅雀台」がありました。誌面があまりにも楽しそうだったので、「久しぶりに描いてみようかな。好きな武将なら描けるかな」と1枚だけ、自分の大好きな武将を詰め合わせたイラストを送りました。そして、それを奇跡的に採用していただきました。その時のうれしさといったら、言葉では表せないです。辛い日常から救われる想いでした。それからは、イラストを描いてアルカディアに送るという目標ができて、無気力だった生活にメリハリができました。

あの時、私のイラストを採用してくださり、またいつも明るく楽しい誌面を作ってくださっている編集部の皆様には、本当に感謝しています。これからも楽しく、頑張って投稿していこうと思います。

（福岡県　赤松セリさん）Ⓐ

☆待合室に置かれた本は不安なまま、手に取ってもらえる日を待っていました。でも安心して。その出会いはお互いが必要としている必然だから。そしてほら、その日ページがめくられた。これから先もずっといっしょに、笑顔でいられますように。

私の投稿の動機は「ゲーメストの消滅」にほかなりません。

元祖『ストⅡ』との出会いからゲームセンターに通うようになり、攻略記事目当てに読み始めたゲーメストですが、攻略以外にも人間味と野性味（？）溢れる記事、アフロの前身投稿者コーナーである「アイランド」の美麗なイラストや笑撃の一発ネタ、全国のゲーマーが抱く悩みや珍事に引き込まれ、毎号、何回も読み直していたものです。しかし、当時はただ読むだけ、消費するだけのいちゲーマーでした。

そして、1999年の突然の休刊。文字通り呆然としましたし、更に突然のアルカディア創刊の際は書店で声を上げて喜んだものです（本当）。

「自分は大好きなアーケードゲームに対して何も伝えていなかった。ゲーメストに対して何の恩返しもしていなかった。」

という誠に勝手な喪失感と無力感の反動から、アルカディア創刊の際、投稿者として筆を持つことにしたのです。

「まだまだ、みんなに知ってほしい作品がある。聴いてほしいVGMがある。愛すべきキャラクターがいる。」

ほんの少しでも、自分が投稿することで伝えられたらいいな、と思っていることです。

（群馬県　NAGA君）

☆お店によって置かれるゲームが違うから、見える景色もまるで違う。これからもA-Froは、心の景色を交換するお手伝いをしていきます！

（静岡県　あいのさん）
☆家庭用で『ぷよぷよ』をしてました、という10年前。その後、友達に連れて行かれたゲーセンが、本誌購読のきっかけだったそうです。

A・Fro回覧板　東京都の大沼ヨシザネさんのハガキ裏より「No.121で大好きな濫觴神封魔さんのイラストが見れてうれしかったです」とのこと。これもまた10年の歴史があればこそ。ちなみに10年前、封魔さんとは同じゲセンの常連同士だったげっつ☆です。うーん、世間は狭い。たくさんの投稿をいただいた今回の企画ですが、掲載しきれなかった分は来月以降へ回させていただきました。ゴメンナサイ！

みんなはDNKG？ゲーマー的な日常

先日、友人が『jubeat』を始めました。その友人に何の曲を選んでいるか聞いてみたところ、ライセンス楽曲のとある1曲をぶっ通しで選曲しているとのこと。『pop'n music』や『beatmania II DX』から流れて『jubeat』を遊び始めた私は、グレードで解禁するBEMANIアーティストの楽曲を積極的に選曲しています。もちろんライセンス楽曲も楽しんではいるのですが、どうしてもライセンス楽曲の少ない『II DX』流れの私は、オリジナル楽曲を選んでしまいがちです。

皆さんはライセンス楽曲とオリジナル楽曲、どちらの方を多くプレーしていますか？

（埼玉県　ぽるさん）

☆これは『ギタドラ』にも共通する疑問かも。「A-Fro THE くえすちょん」でも取り上げたい内容ですが、先月最終回というワナが！　オーノレェ(クレリック)。ちなみにげっつ☆はレゲー曲に鬼食いつきます。『II DX』のA-JAXに震えたもんでした。

『ガンダムVSガンダムNEXT』をターンXでプレイ中、ギム・ギンガナムに合わせて「それで本気だったのでありますかぁ？」とか「タブーは破るためにあるとなぁ！」などと言っていたら、筐体の近くで観戦していたお子様に聞かれてしまいました。

Ⓗ（茨城県　吉本　正（仮名）君）

☆むしろ英才教育として大声で言って聞かせ、こちら側の世界へと引きずり込むといいだろう。

4月1日付けで戦場が宮崎県から青森県に移行しました。『ボーダーブレイク』で前のゲームセンターのプレイヤーの名前を見つけると、少しうれしい。

（青森県　牙竜君）

☆これはかなりの近代ゲセあるある！　知ってる店名が出るだけでも結構うれしかったりして。あと、『鉄拳』や『バーチャ』のゴーストで遠く離れた実家近くのプレイヤーが出てニヤニヤしちゃったりネ！

「『エヌアイン"完全世界"』ですか……。私の時代が来たようですね……フフフ……ハハハハハハハ……」

BY　勘違いリチャード・ウォン

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆2010年が超能力大戦イヤーだということを考えると、あながち勘違いでもないのかもシ・レーヌ。

（千葉県　会田惣君）
☆もはや前から見た姿よりも、後ろから見た背中の方がなじみあったりして。

熱きバトルを体感せよ−！ 闘劇予選リポート大募集

全国各地で熱いバトルが、さまざまなタイトルによって繰り広げられている闘劇予選。今年もアフロではそのリポートを大募集！　自分が参加したというものから、観戦してきたというものまで何でもOK。闘劇に関する投稿をお待ちしてます！

（鳥取県　コニャック君）
☆参加せよ！　いじょ。

（長野県　まっきーさん）
☆どうしても六爪で参加したいというあなたは、ネギに変えて入店してみてたも！

A-Fro 10周年企画

現在募集中のテーマ

募集テーマ　10年前は○○してました

- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のキッカケ
- 当時ゲーセンに行っていた回数/月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk!

募集テーマ　バンザイイラスト大集合

- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は何も描かなくてOK
- 全身を入れる
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ #afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

アフロサミット概要発表！　8月28日（土）お昼ごろから開催予定

●アフロサミット概要・参加方法

開催場所	エンターブレイン社内
郵送での応募	〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 エンターブレイン アルカディア編集部 アフロサミット係
メール応募	afro2009@arcadiamagazine.com ※件名に「アフロサミット参加希望」と明記のこと
応募締切	7月16日（郵送、メールとも必着）
招待状発送	7月中（招待状の発送をもって当選者の発表に代えさせていただきます）

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】◯全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。
投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください　投稿作品の返送・転送は致しかねます　あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】◯文字数は800字以内にまとめてください。◯アフロズがリライトいたします。◯E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

漫画や大喜利的コーナーから女体化まで、モノクロページのバラエティコーナー大瀑布。夏の風物詩、SG闘劇募集はじめました。

（広島県　森本マイヤー君）

A-Fro漫画道場

アーケードゲームの漫画コーナーのお時間です。新作からレゲーまで、今月も幅広いラインナッペルでお送りいたしますのでシメシメ!

（東京都　かのこさん）
☆顔で泣いて心で泣いて。
漢はだまって、じっと我慢の子。

（熊本県　オドマシラン君）
☆いつの時代も、新たな参加者はスポオツチームに恨まれる宿命の闘い。

（新潟県　佐倉信士君）
☆まあ、似たようなもんか。
と片付けるにはあまりにもヘヴィ・D!

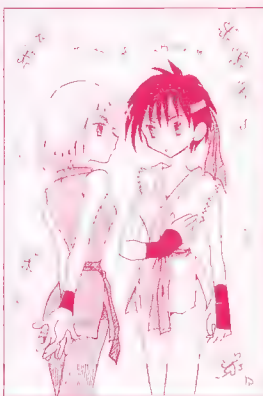
Ⓗ（神奈川県　タイコウ君）
☆この男、やはり常時海パン一丁だったのか。
実はブリスをくらうことであの姿になるのやも。

（千葉県　リハビリ真っ最中@おまめさん）
☆どうやらイキオイだけでは解決できないことが山積みっぽい。

（大阪府　せのお東君）
☆センパイ虹娘がやってきた!
しかしどうやらプロレスラーだった。

（熊本県　エレ金哲君）
☆なにやらオーディエンスに
リスクしか見出せないイベントですが。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆バードウォッチャーってより、
鳥ガン見って感じ。穴などあきそげ

疾風グレートやれやれだぜ ブリセル大作戦

男性キャラなどドシドシ女子（おなご）に変えてしまえばいいと思う困った大作戦、絶賛発動中!

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆ボーイッシュなリュウさんと、ビューティなケンさん。すみ分けもチリバツ!

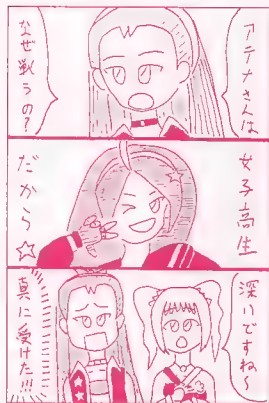
（福岡県　皐月トミィさん）
☆ブリセル後は露出度が上がるというのは、
言わずもがなの展開なのですかっ!?

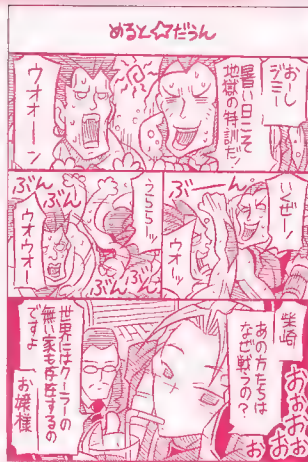
（兵庫県　アルルハイジさん）
☆いかんっ、デフォでいたらミューじゃなくて
こっちを選んでいたかもしれんっ!　グムー。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。　セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフを使った大喜利コーナー。座布団システム搭載です。

お題「なぜ戦うの？」

（長野県　LEG君）【2枚】
☆闘う女子高生アイドルはちょっと違う。ファミコンにカセットテープが付いたりとか。

（福岡県　赤松セリさん）【4枚】
☆とっても素直そげな曹丕がカワイイなぁ。まあ、この曹操もある意味素直なんですがネ！

（東京都　良月君）【1枚】
☆そんな時はゲセンへ行けばいいのです。ひびきがんばる！　ヨユーっす。

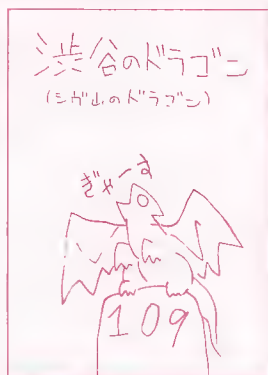
（栃木県　@kira君）【1枚】
☆ミノムシライスを使っていただき、ありがたき幸せ。ちなみに、いまだにそう言い続けているゲツリです。

（宮城県　はなやか涼子君）【6枚】
☆2コマ目の背中は、戦場へとおもむく際のそれとまるで違わぬ姿であったハズだった。

夏の終わりに大寒波！

SG闘劇'10開催のお知らせ

今年もやってきちゃいました、シケギャグの季節ですYO！　あなたの思いついたとっぴっきりのシケったギャグで、残暑に寒波を巻き起こし！　うっかり優勝してしまうと、アフロヅならびに編集部からガラクタが送りつけられちゃうゾ！　んがっ。

（大阪府　作左君）
☆怒とうのごとく押し寄せるSGの波状攻撃に、我々は成す術を何ひとつ持たなかった！

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆さながら嘆きのごとしその鳴き声は、渋谷の空にただただこだました。

（奈良県　てつみん君）
☆きっと続編なんでしょう。

（島根県　ダンシングおりん君）
☆カプキあるあるを始めないことを祈り。

今回募集のお題

もう一度チャンスをくれ

今回のお題ははなやか涼子君からの出題で、ゲームオーバー時に人々のド肝を抜きまくってやまない『怒号層圏』の迷（ナヌ!?）セリフから！　懇願しているのに偉そげなトコがミソでした。

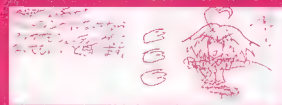
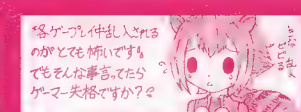
MM（無理相談・無解決）ブーガ

家の近所でレゲー系同人イベントがあったので本を作りたかったけど、当日雨だったし何よりアフロの原稿でてんてこ舞いだったので申し込まなくて安定だった悲しさ。

『ケツイ』を脱衣と間違え…した。
（新潟県　中村プレスリー君）

帰宅の電車待ちで『麻雀格闘倶楽部』をプレイ。お口負けして引っ込みがつかなくなりコンティニュー。プラスにはなったが、4時間過ぎてた—。
（秋田県　LKM君）

げっつ☆先生は…氏の図鑑カードをくれなかったことで一部に有名。
（北海道　百銭君）

（広島県　温井川天祐さん）
☆へっぽこの伝説はまだ続く！

（福岡県　小心者森園泉さん）
☆大丈夫、やりたいように遊ぶのが一番です！

（大阪府　ムンク国山さん）
☆アフロとはメガネに一家言ある者の集い。

（石川県　蓑綿隊長君）
☆さて、あなたはどっち派？

（北海道　ジョウカ君）

（愛知県　…モノ君）
☆WILLOWを求めて、今日も…

Shake The アフロヅ

ちくわ　ガタガタ、ブルブル。

げっつ☆　おや、何やら開幕から寒がりS.E.がフルボリュームですね。

ケソ　きっと闘劇決勝に勝ち残ってくる、まだ見ぬ強敵に武者ブルってるのサ！

げっつ☆　おお！　さすがカイゼルさんだ！

ちくわ　む、実を言うとシケ闘のことを考えると昼でも眠れるが、寒気だけは増す一方でな。

ケソ　うーん、ちくわくんがこの体たらくなので、先生が何かシケ闘明けの新企画を考えてよ。

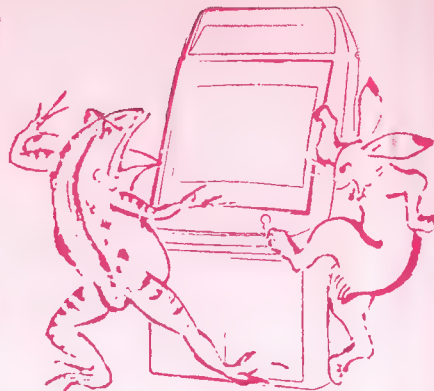
げっつ☆　ゲエエーッ!?　とばっちられ！

編集尾崎　ボクは今月でチキチキランデルへ旅立ちますが、こんな調子で大丈夫なんですか？

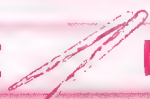
アフロヅ　大船に乗った錯覚でいてくだせえ！

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**7月16日（金）必着！**　応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

連載好調！　STG業界の重鎮サンダーライガーが今月も吼えます

知った気になれるゲーム講座 業務用

ビデオゲームをプレイする上で重要であるにも関わらず、意外と意識されないのがボタンとレバーの位置関係。今では「レバーは左側、ボタンは右側」というのは、太陽が東から昇って西に沈むくらい当たり前のこととして認識されているこの形だが、はたしてどのような流れの中で完成されていったのか？　その経緯を、トライアングル・サービスの藤野社長が語ります。

連載第2回 **コンパネラブ。**

は左　は右。では、　と　は？

最初に大ヒットしたゲーム『PONG』（1972年／アタリ）はパドルが2個付いた筐体で、2人で遊ぶゲームでした。（私が最初に見たゲームもこれの亜流のものでした）

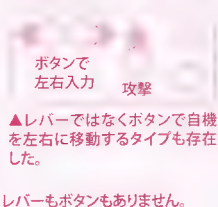
ゲームを改良し1人でも遊べるようにしたブロック崩しの元祖『BREAK OUT』（1976年／アタリ）こちらもパドルとボタンを使用して遊ぶゲームでした。

1978年いよいよ『スペースインベーダー』（タイトー）の登場です。で、レバーはどっち？　正解は右でも左でもありません。

●レバーがあって当然ではなかった時代

■PONGの筐体

◀レバーもボタンもありません。

■海外製インベーダー筐体で使われたコンパネの一例

ボタンで左右入力
攻撃

▲レバーではなくボタンで自機を左右に移動するタイプも存在した。

まだそのころのゲームではレバーをどちらの手で操作するか決まっていませんでした。

『BREAK OUT』（1976年／アタリ）でパドルはセンターに位置していて、どちらの手でも操作し易いようにしていました。私は利き手である右で操作した方が扱いやすかったです。多くの人がそうだったでしょう。

インベーダーや後に続く亜流のゲームではレバーの他にショットボタンがありました。利き手で扱うのをレバーにするかボタンにするか、特にルールは無く各人が試してみて、自然にどちらかの手で扱う時代でした。

●レバーの位置が試行錯誤された時代

■ブロック崩しゲームの筐体の一例

◀同じ機能を持つボタンが両側に。（写真は『アルカノイド』の筐体）

■右側レバーの一例

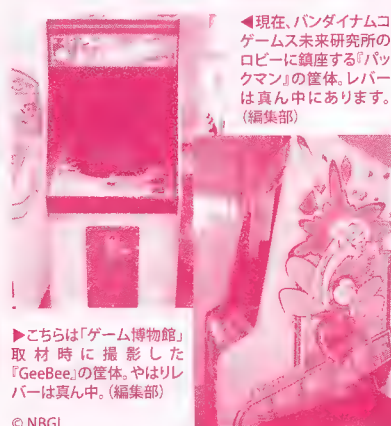
▶レバーが右にあるのも当時は普通でした。

（撮影協力：高田馬場ゲーセン・ミカド in オアシスプラザ）

プレイヤーのゲームが上達するにつれレバーやボタンも進化してきました。最初足が短くて扱いにくかったレバーも、最近の物はもはや文句のつけようが無いほど洗練されています。

その後ゲームハードの進化に伴い画面上にショットを複数表示させる事が可能になり、必然的にボタンを素早く繰り返し押す必要性が生じ『連射』が誕生しました。

『連射』をする場合、利き手でボタンを押した方が圧倒的にうまくいきます。そしてレバーは左側、ボタンは右側に位置するのが標準化してゆくのでした。

●『パックマン』のレバーも真ん中でした

◀現在、バンダイナムコゲームス未来研究所のロビーに鎮座する『パックマン』の筐体。レバーは真ん中にあります。（編集部）

▶こちらは「ゲーム博物館」取材時に撮影した『GeeBee』の筐体。やはりレバーは真ん中。（編集部）

ホッピングやフラフープといった『遊び』と同じようにビデオゲームの上達自体を楽しんでいました。ゲーム自体の面白さはもちろんですが、操作がうまくなるだけで楽しかったものです。できないことができるようになる達成感はゲームの基本でしょうか。

もし、インベーダー以前に『餓狼伝説SPECIAL』が存在していて「ギース・ハワード」の超必殺技「レイジングストーム」↙⇐↖⇓↘⇒↗+BCなんて入力をする必要があったら、レバーは右側にあるのが当たり前になっていたかもしれません。

ちなみに左曲がりです。

本文中の各タイトルについて

▼PONG（1972年／アタリ）
卓球台を模した画面の上で、パドル（バー）を操作し、ボールを打ち合うゲーム。「世界で初めてヒットしたビデオゲーム」と呼ばれる。

▼スペースインベーダー（1978年／タイトー）
画面上方から迫り来る敵機を、砲台を左右に操作して撃破していくゲーム。シューティングの原型ともいわれる。国内のアミューズメントの歴史でも類を見ない大ヒットを記録し、社会現象にまでなった。

▼BREAK OUT（1976年／アタリ）
何らかのオブジェクト当たると反射するボールを、パドルを左右に操作して打ち返し、ブロックを消す「ブロック崩しゲーム」の先駆。

▼パックマン（ナムコ-現・バンダイナムコゲームス／1980年）
敵を避けつつ、迷路状のマップに散らばったアイテムを取得していく「ドットイートゲーム」の草分け的な存在で、世界中で大ヒットとなった。

▼餓狼伝説SPECIAL（SNK-現・SNKプレイモア）／1993年
90年代格闘ゲームブームを代表する作品にして、「難解なコマンド入力で出せる隠し技」というフィーチャーが花開いた作品の代表例。「レイジングストーム」は難解なコマンドの代名詞的な技の一つ。

●『スペースインベーダー』の筐体には、さまざまなタイプが存在する。「インベーダー」と言えば↓のような、テーブル筐体を連想する方も多いのではないだろうか

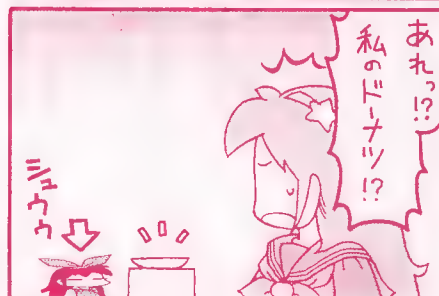
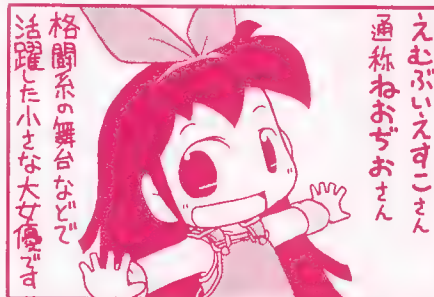
次回予告　最近の藤野社長なのですが、東亜プランの名作シューティング「スラップファイト」を発見し、久々にプレイしてみたところ、小学生のころにはできなかった1周クリアに成功されたそうです。おめでとうございます！
……というわけで、次回は「スラップファイト」をプレイしている最中に気が付いたことを例にとりつつ、開発者側の配慮や工夫、遊び心についていろいろ語っていただく予定です。では、次回もお楽しみに！

ゆったり・のんびり・ごゆっくりエン☆タメ!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

今明かされるえすえぬ家のヒ・ミ・ツ☆

ねおぢおさん

[格闘系の舞台]
その昔、一大ムーブメントを築き、現在は世界をまたにかけたブームが再燃中らしい。

IKaPlofile ハイラル平原で[illegible]をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「PSよりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中

三國連○郎は生誕八十七周年です
（本文とは関係ありません）

牙

[いのしかちょう]
「牡丹に青短」「菊に青短」「紅葉に青短」を獲得するとできる花札の手役。語呂がグッド。

ゲージ

[怒ゲージ]
満タンになると攻撃力アップのほか、超必殺技が使えたりする事も。ちなみに怒った瞬間は無敵になるとか、ならないとか。

引き続き あなたの考えた

『えすえぬ家の人々』を大募集!

僕たちの想像力を膨らませてくれる『えすえぬ家の人々』。小さな大女優、えむぶいえすここと『ねおぢお』さん、その大先輩で今はまったりマネージャーを務める『あて菜』さんに続く、君が考えた超人……じゃなくて、彼女たちと同じ時間をすごす、愉快な仲間たちを大募集! 投稿のあて先は、post_arcadia2009@arcadiamagazine.com まで! ふるってのご応募、お待ちしています!

キャラクターだけでなく、オリジナル必殺技も同時に大募集。掲載作品にはIKa先生が直々にコメント!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

**ゲーム＋プロ＝仕事。"格ゲー伝道師"として、自分に何ができるかを自問しながら
ウメハラは今日も日本の、そして世界各地の「闘いの場」に馳せ参じる。**

プロ表明&オーストラリア遠征 "その後"のウメハラ

モリカワ(以下モ)：今回も質問はありませーん。

ウメハラ(以下ウ)：ふーん。まあ、もういいけどね。適当にやりましょう。適当に。

モ：ん一確かに、前回、前々回と気合の入った内容だっただけに、反響が無いのは残念だね。

ウ：んで、どうすんの？ 話すこと無いじゃん。

モ：今回はまた、俺からの質問に答えるって形にしようかなと。

ウ：またそれか(笑)。

モ：んじゃ、いくつか質問していきます。まずは、プロになってからの状況の変化や心境の変化について聞きたい。

ウ：うん。状況の変化としては、ギャラを払うから、イベントに出場してくれという話が来るようになったね。

モ：あーなるほど。今までは、ウメハラを呼びたいという人がいても連絡手段が無かったし、呼んでも来る確証が無かったけど、公式ホームページという窓口もできたし、プロである以上はギャラさえ支払えば来てくれるだろうという認識に変わったんだろうね。

ウ：多分ね。心境の変化としては、まあ、やるわな。対戦を。アホみたいに。

モ：遊びや趣味として楽しむっていう部分を捨ててるわけじゃないだろうけど、プロ＝仕事だもんな。そりゃそうだよな。

ウ：それと、前々回も言ったけど、格ゲーを広めたいっていう気持ちが強いから、具体的に自分に何ができるのか？ ということは考えているよ。

モ：なるほど。じゃあ、次の質問。5月の末から「Evolution」の予選のためにオーストラリアに行ってたでしょ。オーストラリアはどうだった？

ウ：オーストラリアのプレイヤーを知らないという事で、初めは不安な気持ちもあったんだけど、終わってみれば楽しい旅だったよ。

モ：へー。オーストラリアのプレイヤーの印象はどうだった？

ウ：ベガとバイソンが多かったね。家庭用のキャラや新キャラはほとんど居なかった。

モ：レベルはどうだった？

ウ：日本と比べてしまうと、レベルは落ちるよね。ただ、他の国に比べれば対戦環境は良いといえるかもしれない。格ゲーが流行っている主な地域は「シドニー」と「メルボルン」なんだけど、どちらの地域もゲーセンがあるし、毎週のように大会を開いているからね。

モ：へー！ そりゃすごい。今、日本以外の国ってゲーセンがほとんど無いんでしょ？ 大会も毎週開いてるんなら、かなり環境が良いと言えるね。

ウ：うん。それに「シドニー」と「メルボルン」のレベルは拮抗してて、大きな大会があると、必ずどちらかの地域から優勝者が出るんだって。お互いに遠征しあっているみたいだし、良いライバル関係を築いてるんだけど、一つ問題がある。

モ：ほう？ どんな？

ウ：海外からの遠征がほとんど無いって事。

モ：あー、孤立した大陸だからね。無理もない。

ウ：だから、オーストラリアの中だけで攻略をしなきゃいけない。これは、キツイハンデだよね。「シドニー」と「メルボルン」のプレイヤーはお互いに行き来してるけど、距離にしたら1000キロもあるからね。今回の大会も海外からの参加はニュージーランド(オーストラリア大陸に近い島国)だけだった。

モ：なるほどねー。ちなみに、オーストラリアで人気のあるタイトルは何なの？

ウ：今は『スパⅣ』と『鉄拳』みたいね。あと、『ストⅢ3rd』も根強い人気があるみたい。彼らも『ストⅢ3rd』には自信があって、闘劇'07の代表になったプレイヤーには皆が強い期待を持ってたみたい。まあ、一回戦の相手が「LAST BOSS」(優勝候補本命と目されていたチーム。メンバーはボス・K.O・MOV)だったわけだけど(笑)。

モ：そりゃついてない(笑)。

「本当に強いやつ」はだれだ？ 注目の「スパⅣ」イベント

モ：オーストラリア遠征に関してはだいたい分かったけど、ウメハラからは何か話題は無いの？

ウ：あー、一応あります。この号が発売されている頃には発表されていると思うけど、オンライン上で『スパⅣ』の大会をやります。参加者は俺と、俺が選んだ7人。ルールは指名制の拒否権ありで、10試合先取。

モ：10試合先取!? ずいぶん思い切ったね。相当時間かかるんじゃない？

ウ：うん。だからオンラインでやるんだよね。それなら、何日かに分けてできるでしょ？

モ：なるほどすごい時代になったね。ちなみに、何で10試合先取なの？

ウ：前々から思っていたんだけど、格ゲーの強いやつを決める大会って無いんだよね。日本の大会は1試合先取が主流だけど、そのルールでは本当に強いやつは分からない。例えるなら、格ゲーってサイコロを振ってどちらが大きい目を出せるかの勝負をしているようなものなんだ。ある人は1～6までの数字だったり、ある人は3～8までの数字だったりする。何回もサイコロを振れば3～8までのサイコロを持っている方が勝つけど、1回勝負だったら1～6までのサイコロを持っている方が勝つ事もある。もちろん、そういう波乱があるから面白いというのは分かるけど、すべての大会がそのルールだと、いつまでたっても本当の強者が分からない。だから、10回勝負。そのルールなら大抵強い方が勝つでしょ。

モ：まあ、確かにそういう大会があれば、事故勝ち狙いのプレイやネタだけで勝とうとするプレイヤーも減るだろうし、地力勝負が見られるから面白いかもね。あと、単純にだれが強いのかにも皆興味かあるだろうし。

ウ：まあ、そういうことです。理想は参加者全員による総当りなんたけど、さすがに時間がかかり過ぎるし、1回目としてはトーナメントでいいかなと。

モ：ふむふむ。ちなみに、参加者はだれなの？

ウ：まず俺でしょ。あとは、[illegible]、sako、餅、うりょ、ももち、マコ、ときとの7人。

モ：スゲー豪華だな（笑）。ちなみに、そのメンツにした理由は？
ウ：基本的には単純な実力で選んでるよ。俺自身がオンライン上で対戦した人ばかりだからね。ただ、餅さんに関しては唯一俺が負け越しているっていう理由で選んでるから、リュウ戦以外の組み合わせで、どういう動きをするのかは分からないけどね。
モ：じゃあ、ウメハラの優勝者予想を聞かせてよ。
ウ：絶対俺。
モ：はい、言うと思った（笑）。
ウ：まあ、餅さんと当たると厳しいだろうけど、拒否権ありのルールだからね。総合力の勝負になると思うよ。
モ：じゃあ、自分以外の人ではだれが勝ちそう？
ウ：分からん（笑）。このルールなら実力のあるやつが勝つだろうけど、全く予測がつかないね。それだけ実力が拮抗してると思う。つーか普通にギャラリーとして見たい（笑）。
モ：キャラ変えは有りなの？
ウ：無しだよ。キャラ差のある組み合わせをサブキャラで補うというのは戦略の一つなんだけど、やっぱり完成度の高いメインキャラを皆見たいと思うんだよね。だから、サブキャラの使用は無し。拒否権があるから、極端にキャラ差のある組み合わせにはならないだろうしね。
モ：なるほど。確かにその大会は面白そうだ。

ウメハラを驚かせた女性格ゲープレイヤー

モ：ちょっと話は変わるけど、海外って女性プレイヤーは居るの？　日本でも『ストIV』あたりから女性プレイヤーが増えてきている印象はあるよね。
ウ：今まで行った国には何人か居たけど、大会に出てる人はほとんど居なかったね。ただ、フランスに一人すごく強い女性プレイヤーが居たね。
モ：すごく強いの？
ウ：すごく強い（笑）。対戦したけど1勝1敗だった。
モ：へー。キャラは何使ってるの？
ウ：春麗。知り合いのフランス人に「大吾と対戦したがってる女の人が居るけど大丈夫？」って聞かれたから、OKしたのね。そしたら、そのフランス人が「まあ、彼女はそんなに『ストIV』はやってないけどね」って言ったから軽い気持ちで対戦を始めたんだけど、やたらツエーんだ（笑）。
モ：どういう動きなの？　想像つかないんだけど。
ウ：何もしない。んで波動撃ったら覇山蹴、跳んだら対空、それの繰り返しなんだけど、その二つの精度が過去対戦したどの春麗よりも高かったね。後から知り合いのフランス人に「あの女の人強くない？」って言ったら「あの人は『ソウルキャリバー』のプロだよ」って言われて「あーなるほど」って納得した。その後、ソウルキャリバーの大会を見たけど、その女の人は勝ちまくってたね。
モ：へー、フランスでは『ソウルキャリバー』がすごく人気があるみたいだし、そのプロだっていうんだから納得だな（編注：KAYANE（カヤネ）という名のプレイヤーとのこと）。ちなみにウメハラって海外では何食べてるの？
ウ：まず半分はハンバーガー。そして半分はピザ。
モ：それで10割じゃねーか（笑）。せっかく海外に行ったんだからいろいろ食べればいーじゃん。食事もコンディション作りの一つだろうしさ。
ウ：いやー、正直口に合わん。申し訳ないけど。俺、結構食べ物にこだわるから、海外に行くと損だよねー。機内食も食べないしね。
モ：まー確かに機内食はまずいよね。でも、JALの機内食は結構うまくない？
ウ：あーそうね。JALの機内食なら食べる。
モ：まあ、今回の質問はこんな所かなー。
ウ：あっそう。んじゃまた来月。

UMEHARA'S EYES ～『スパIV』キャラ指南～

第二回
サガット

ウメハラが今、メインで闘う格ゲー『スパIV』のオススメキャラを紹介するこのコーナー。ウメハラの視点で分析した"旬"なキャラ、今回はサガットだ。

モ：今回のウメハラのオススメキャラは？
ウ：今回はサガットだね。
モ：おー！　意外だね。前作は最強キャラとして君臨していたわけだけど、今回は結構調整が入ったよね。
ウ：うん。今までサガットっていろんなタイトルで登場してるけど、俺の目から見てまともなキャラ性能だった事が無いんだよね。簡単に言うと強過ぎか、弱過ぎの二通りしかなかった。格ゲーにおいて、強過ぎるキャラはもちろん、弱過ぎるキャラも、キャラの難度は低くなってしまうんだよ。強過ぎるキャラは工夫をしなくても勝てる。弱過ぎるキャラは工夫をしなくてもできない、という理由でね。だから、今回のサガットはサガット史上最も難度の高い性能になってる。前回は立ち弱Kと立ち強Kだけでよかった地上戦も立ち弱Kの弱体化の影響で、立ち中K、下強K、場合によっては下強Kも使う価値があるようになってる。
モ：状況に応じていろんな技を駆使していく必要があるわけか。面白そうに聞こえてくるな（笑）。
ウ：あと、アパカの先端のダメージが高いのも良い調整だよね。相手が跳ぶのを予測してれば高いダメージが取れるんだから。
モ：それは、プレイヤースキルが問われそうだね。アングリーチャージ（使用すると次に撃つアパカの攻撃力上昇に加え、特殊追撃判定とアーマーブレイク属性が付加される）は？
ウ：微妙（笑）。やっぱセビキャンにゲージを回すよね。まあ、スパコンゲージがMAXなら使うべきだろうけどね。とにかく今回は様々なスキルが必要なキャラになってるからやりがいあると思うよ。
モ：なるほど。それはいろんなタイトルやってきたウメハラならではの視点だね。肝心の強さはどうなの？
ウ：弱くはないはずだよ。今回リュウとサガットは昇龍とアパカの無敵が切れた瞬間が空中やられになってるけど、それが地味に強いんだよね。前回のサガットは強いけど、起き攻めで一気に負けちゃう事が多かったでしょ。『スパIV』ではガードしにくい起き攻めなんかを空中食らいして安く済ませるといった使い方ができるわけ。それがあるから今回はさっき言ったような負け方は少ないからね。地力があれば安定した勝率を残せるはずだよ。前回のコーディーは『ストIV』初心者にオススメだったけど、今回のサガットは上級者向け。使いこなせたらかなりカッコ良いと思うよ。
モ：スーパーになって使用者が一気に減ったから、強いサガットが居たら余計に目立つだろうしね。ありがとうございました。

今月のウメハラ

今月の遠征予定をお伝えする前に、まずは補足から。今月の対談でウメハラが語ったオンライン上の『スパIV』大会についてだが、これは、GODSGARDEN主催のイベントのことだ。大会詳細は同団体のホームページを見てほしい（http://godsgarden.jp/）。
そして、ウメハラファンにはうれしい結果報告！　5月末に千葉県の会場で開催された闘劇'10『スパIV』予選で、ウメハラは決勝進出を決めた。最近、海外での活動が多いが、日本のファンとしては国内最大のイベントで頂点に立ってもらいたいところ。決勝大会での活躍を期待したい！
さて、本題の遠征予定だが、7月のウメハラも世界を駆け巡るぞ。7月の第一週は、フランスのパリで開催されるイベントに出場予定。続いての経週は、アメリカはラスベガスへ！　世界最大級の対戦格闘ゲームイベント「Evo」決勝大会に『スパIV』のカテゴリーで参加する（イベント全体の日程は7月9～10日）。昨年の覇者ウメハラは、ディフェンディングチャンピオンの立場で世界の強豪と闘う。公式ホームページ（英語）では、イベントの開催概要やルール、今月の対談の中でも話題にあがった5月末に開催されたオーストラリアでの予選「Evo APAC」の結果が分かるぞ（http://evo2k.com/）。

ウメハラへの質問募集！
ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください　たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

『スパⅣ』アップデート第一弾 トーナメントモードで猛者を決めろ!

プレイステーション3、Xbox360用ソフト『スーパーストリートファイターⅣ』の、ダウンロードコンテンツとしてスーパートーナメントモードが無料配信中。このモードでは、勝ち抜きの方式の最大8人まで参加できるトーナメントを開催可能。さらに、トーナメントの主催者にもなることができ、主催者はトーナメント中の全試合のバトルログが自動的に保存されるという特典を得られるのだ。

このスーパートーナメントモードの配信と合わせて、本作のタイトルアップデートが実施されており、右に紹介する要素についても変更が加えられている。対戦バランス向上を目指してのアップデートに、開発スタッフの本気を見た！

トーナメント表の作成と進行は自動で処理される。オンライン上での大会で盛り上がろう!

スーパートーナメントモードを使ったカプコン公式大会も開催予定！ 特別称号に期待だ。

その他のアップデート

ダッドリーおじさんのボクサーグローブ

反撃が容易過ぎて絶賛発売中止!

突発コラム アレンジコスチュームの都市伝説に迫る!

ダウンロードコンテンツとして配信中のリュウの新アレンジコスチュームには、しゃがみ中Ⓚのリーチが長く感じる、めくりジャンプ中Ⓚが見えない……などなど、さまざまな都市伝説が存在するようだ。

中足の間合いがよく分かっていない筆者にはあまり影響は無さそうだが、上級者同士の闘いではこの都市伝説が功を奏するのかも……!?

あの「ウメハラ」氏も、現在はこのアレンジコスチュームのリュウを愛用中とか！ 読者諸兄も、新たな可能性を模索してはどうだろう？

次回のウメハラ氏のコラムでは、この都市伝説の真偽の解明を希望したい!?

I♥スト Ⅳ 部

エンターブレイン社内で顔を合わせるたびにiPhoneを取り出し、ひたすら『スパⅣ』対戦に興じる「よるよる」と「まじん」が独断ランクを作成。「俺らは多分、世界で一番このゲームを対戦している」。

よるよる　まずはSランク。これはガイルとリュウの2強でほぼ決まりかな？
まじん　うん。ワンボタンで昇龍拳と竜巻旋風脚が出せるのがこんなに強いとは……。ガイルは必殺技がとにかく強い。ソニックブームがアーケード版でもこの性能だったら最強だったかも。
よ　次点に来そうなダルシムとチュンリーは、飛び道具に対する抑止力が高いから上位2人ともわたり合えるね。
ま　最近始めたブランカは、強いとは思わないんだけど、だれかさんに勝てるから強いことにしておくよ(ニヤニヤ)。
よ　いやいや、ブランカ強いって。俺には操作ができないだけで……。
ま　iPhoneで遊ぶとタメの方向がシビアだからね。でも、それを制御するのもプレイヤー性能なんですよ。

iPhone版・独断ランキング

S	リュウ、ガイル
A	ダルシム、チュンリー
B	ケン、ブランカ
C	ベガ、アベル

『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!

Q ●トーナメントモードを使ったイベントの予定などがあれば、可能な範囲で教えてください。
●リプレイモードにプレイヤー名の検索機能があると便利だと思うのですが、どうでしょうか?
●アルカディアのオンライン対戦会について一言。

profile:

小野P　オンライン対戦の火も消えることなく、絶え間無い対戦状態が続いているようで、本当にありがたいことです。6月15日に、トーナメントモードの配信をしました。前作 無印の際の疑似トーナメントとは異なり、実トーナメントを今回のDLCでは実現しています。カプコン独自のトーナメントイベントも企画中ですので、ぜひ、公式Webページに注目してください。特別称号をかけたイベントを開催しよう思っています。また、語学力がある方は、世界中のオンラインイベントを探してみてください。そこでも、世界に一つしか無い称号を掛けた闘いが開催される予定です。アルカディアでもイベントをされているようで……あっ、じゃあアルカディア杯を開いてくれませんか？ 特別称号を用意しますよ。どうですか杉田編集長っ!?

リプレイチャンネルを酷使しているヘビープレイヤーの方、本当にありがとうございます。皆さんの熱意と収集が、リプレイチャンネルでの素材の宝になっています。また、特定のリプレイをサーチしたいという声は多くいただいています。その対応が開発的に可能かどうかを、AC版開発と並行で調べています。可否に関しては、今しばらくお待ちください。

連勝記録保持者

「ライアン」に聞く欧州『スパⅣ』事情

——『スパⅣ』で使っているキャラクターを教えてください。

ライアン　『ストⅣ』では強いってだけでサガットを使っていたけど、自分的には楽しくなかったんだよね（笑）。『スパⅣ』が出たときに、サガットが弱くなったから、これはキャラクターを変えるチャンスだと思って、今はガイを使っているよ。『ストリートファイターZERO2』で使っていたから、思い入れのあるキャラクターなんだよね。使っていてすごく面白いから、現時点では"勝つ"ことより、楽しみながら遊びたいって思っている。

——『スパⅣ』のネット対戦についてはどうでしょう。

ライアン　対戦している人の状況によるけど、ヨーロッパの範囲なら快適に対戦できるよ。こんなに快適に対戦できるとは思っていなかったから、いい意味で驚いてる。チームバトルが盛り上がっているね。イギリスvs.フランスとか。

——現段階で強いと思っているキャラクターは居ますか？

ライアン　豪鬼、ガイル、春麗は強そうだね。ここら辺は『ストⅣ』の経験があるから、今の時点で強いと感じているのかもしれないけど。キャミィやフェイロンも強そうだよね。

——新キャラクターのハカンとジュリについてはどう思いますか？

ライアン　強いキャラクターではないだろうけど、ハカンを使っている人は以外に多い。オイルスライディングの持続をガードさせてから投げと打撃の二択を仕掛ける、っていうのが今の起き攻めのセオリーなんだけど、ここで空中に逃げようとする相手を空中投げする連係がはやっている。勝ちにこだわるならハカンを使わないだろうし、ゲームを楽しみたいって気持ちが伝わってくる連係だよね。

——日本のプレイヤーにメッセージをお願いします。

ライアン　『スパⅣ』で対戦する機会があれば、よろしくお願いします。対戦してがっかりされないように、しっかり練習しておきます（笑）。

ライアン氏のガイは目押し精度が高く、状況に応じて的確なコンボを選択していた。立ち回りも非常に丁寧だ。

Profile
ライアン・ハート：『ストⅣ』で169連勝というギネス記録を持つ、イギリスのプレイヤー。『バーチャファイター』や『鉄拳』などの3D格闘ゲームも大好きとのこと。

マンガ：春人　http://ameblo.jp/treow/

紳士のグローブ生活を一日体験

うだるような夏の暑さが襲来！　しかし、紳士の中の紳士であるダッドリーなら、この暑さの中でも涼しげな顔をしてティータイムと洒落込むはず。

そんな彼に憧れ、少しでも近付くため、一日グローブ紳士として過ごしてみた。ジュースを買おうにも小銭が取り出せないため「おごってください」と発言せざるを得ず。仕事の原稿を作成するためにPCに向かってみれば、以下のように全く形にできないアナザーワールド。

「締切間近に何やってんだテメエ」という編集部員の冷たい目にさらされ、よるよるはグローブをそっと物置にしまった……。

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■ぶっ放し：相手の攻めを先読みして無敵必殺技を出すこと。ガードされる危険性はあるが、当たったときは「ばれてるから」などと発言し、どや顔をする輩も多い。『スパⅣ』ではウルトラコンボをぶっぱなす猛者も。

月刊アルカディア主催・対戦会開催!!

アルカディアでは、好評発売中の家庭用版『スーパーストリートファイターⅣ』を使用したオンライン対戦会（現在はXbox360版での実施）を開催している。テスト配信した第0回では、『ストⅣ』でバトルポイント1位を保持するマゴと、最強春麗として名高いネモがゲストに来てくれた。マゴはフェイロン、ネモは春麗を中心に対戦希望者との対戦を実施し、中には二人が「強い」と太鼓判を押したプレイヤーも。

対戦希望者の多さにも驚き、アーケードとはまた違った盛り上がりを実感したとのこと。次回のゲストプレイヤーも豪華な面子を予定している。詳細は決まり次第、右で紹介している公式ブログや公式ツイッターで詳細を発表する予定だ！

『スパⅣ』を愛するものであれば強さは関係無い。猛者たちとの対戦を糧とするのだ！どんどん参加を申し込みしてほしい。

詳細は以下を随時チェック！
アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
公式ツイッター
http://twitter.com/arcadiamag

俺にゲーム

今月は、ゲーム界いち有名な（?）イラストレーター、荒井清和先生が心に残るアーケードゲームを語る！　ゲームファンなら『週刊ファミ通』レビュアー陣のコミカルなイラストを知らない人はいないハズ！　創刊初期スタッフの一員だった当時の出来事とともによみがえるのは、通称『ワースタ』という愛称で知られる、あの野球ゲームの記憶だ。

毎日何試合もプレイしていた球場から新スタジアムまで遠征に行くような気分だった

『プロ野球ワールドスタジアム』を語る時に、どうしても避けて通れないのが、いわゆる『ファミスタ』の存在である。当時、アーケードゲームとファミコンソフトの関係は、アーケードでヒットしたものがファミコンに移植されるというのが基本的な流れであったが、『ワースタ』は逆だったわけだ。

1986年、私は『ファミコン通信』編集部のデザイナーとして創刊前から制作に携わっていた。そのころの業界の熱気はすさまじく、まさにバブルな状態で、毎日毎日、メーカーから新作ソフトが届いては編集部で人だかりができるという感じだった。

ファミコンの野球というと、まだ任天堂の『ベースボール』くらいしか無く、それでも十分楽しめるものだったが、『ファミスタ』はあまりにも衝撃的だったのだ。あっという間に編集部では大ブームになり、編集部内でリーグができ、それを本誌で定例記事にすることになった。野球ゲームのリーグ戦なんて、端から見たらどう見ても遊びなのだが、記事になるなら立派な仕事として成立する。

編集会議と称して、各人の担当チームを選択する「ドラフト会議」が行なわれた。私は強打のレールウェイズを選択し、希望者が重なったためくじ引きで権利を得た。

強打者である外国人選手の3打席連続本塁打など、激戦のシーンが心に残っている。

『ワースタ』がアーケードに登場したのは、'88年の春だった。選手のキャラに陰影がついていたりと、美しくなったグラフィックに心が踊ったものだ。予備知識を入れずに台の前に座った私は、チーム選択の際に気付いた。「オ、オレのレールウェイズが無い！」　そう、ホーネッツとバッカルーズに二分されたのだ。

いつも強いチームを選ぶ後輩に、私はホーネッツで挑んだ。勝率ではやや負けており、画面の中のことながら、妙に相手チームが華やかに見えたことを覚えている。まさに“月見草”な感覚だったかもしれない。

普段は編集部で『ファミスタ』を毎日プレイし、時々、アーケードで『ワースタ』対戦。その誘い文句は、「遠征、行く？」だった。美しい新スタジアムまで遠征に行くような気分だったのだ。

やがてPCエンジン版も登場し、遠征の機会も減ったが、80年代後半の熱気、時代の空気感のようなものは、猛烈に楽しかった記憶とともに忘れることは無いだろう。

プロ野球ワールドスタジアム

■メーカー：ナムコ（現バンダイナムコゲームス）	■稼働：1988年3月
■ジャンル：野球ゲーム	■使用基板：SYSTEM 1
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン	■移植版：PCエンジン、PS　ほか多数

今月のゲーム野郎　荒井清和

（当時の）編集部は、南青山にあり……のゲームセンターでした。

100　80　60　40　20　週1日　週3日　週5日　週7日

「ワースタ」が登場したころの 人気アーケード作事情

[illegible]ゲームセンターで[illegible]1988年を振り返ってみよう。下は、アルカディアの前身『ゲーメスト』誌に掲載された、「ワースタ」[illegible]アーケードゲーム人気ランキングだ。トップ10を占めるゲームのほとんどが、WiiやXbox360などの現在の家庭用機でも、[illegible]であることに気付く。そういう[illegible]80年代後半という時期は、名作を世に出した黄金時代であったことを[illegible]いられない。

ヒットゲームBEST10

予想どうりトップはグラディウスII

「ゲーメスト」1988年7月号より

を蘇らせろ!!

編集部ではみんなが本気になってリーグを闘い、その情熱を仕事にした。イラストに登場しているのは、アルツ鈴木氏(左上)、ほえほえ新井氏(左下)、浜村通信氏(右上)、そして荒井先生(右下)だ。

80年代ゲーマーの情熱がほとばしるゲーム4コママンガ

キミは「ベーしっ君」を知っているか?

荒井先生が当時在籍していた「ファミコン通信」という雑誌。その名前にピンと来た人も多いだろうが、現在の「週刊ファミ通」のことなのである。世はまさにファミコンブーム真っ只中の'86年、アスキー(当時)のパソコン誌「LOGiN」の姉妹誌として創刊。荒井先生は、両誌でイラスト&マンガを描いていたのだ。

そのころ、両誌で掲載していたマンガが、このゲーム4コマ「ベーしっ君」。往年の「週刊ファミ通」読者にはおなじみのこの作品、話題のゲームをネタにした強引なギャグが今見てもアツい!

ちなみに、現在、エンターブレインの「オトナファミ」誌では「オトナベーしっ君」が連載中。成人になった「ベーしっ」(本名)たちに今でも会えるぞ!

特別再掲

アルカディア史上初(?)

「ベーしっ君」掲載!!

単行本1巻から特別にご紹介。荒井先生の当時のエピソードにも通じる、ゲーム野郎のハイテンションなノリにシビれるべし!

「ワースタ」の魅力 アーケード野球ゲームの定番!

「ワースタ」の原作になるファミコン用ゲーム、「プロ野球ファミリースタジアム」(通称「ファミスタ」)は、1986年に登場。コミカルなキャラクター、球種の読み合いや駆け引きが味わえるシンプルながらも奥深い投打のシステム、進めた走者の状況が一目で分かる3分割画面のデザイン、監督ばりに適切な選手起用が求められる選手の能力付けなどなど……ゲームとしての楽しみや配慮に満ちた独創性あふれる野球ゲームだった。

野球のルールをいかに忠実に再現するかに注力するのではなく、野球というスポーツそのものの持つ「魅力」をゲームで表現しようとした、本作の強いテーマがそこから感じられる。

かくしてファミコンでは大ヒット そんなゲームがアーケード作として登場したのは、ある意味当然の流れ。「1コインで3イニングプレイ」(追加コインで延長)という、アーケードならではの特殊なプレイ方式であったが、これは逆にいうと普通に遊べば「3イニングがじっくり遊べる」親切なシステムでもあった(当時はタイマーカウントが0になるとゲーム終了、という野球ゲームも存在した)。

当時は、どこのゲーセンでも見かけた超定番ゲーム。遊んだ経験は無くても、どこかのゲーセンでキンキンと透き通るような音色のヒッティングマーチ(応援歌)を耳にした人は多いのではないだろうか?

シリーズをおさらい こんなにある「ワースタ」諸作

「ワースタ」はシリーズ作が非常に多い。ここではアーケード版の歴史をおさらいしてみよう。

荒井先生の「俺ゲー」である「ワースタ」(初代)に続いて、「'89開幕版」、「'90激闘版」が登場。初代との違いは選手データ程度にとどまっている。

'91年、「SUPERワールドスタジアム」とタイトルを変えて刷新。2001年まで全11作続く、とても息の長いシリーズとなった(ほぼ毎年1作のペース!)。ただし、これらはシリーズ名こそ同じだが、内容や画面は新作のたびに変化と進化を遂げており、作品によって雰囲気が異なる。また、この間には、派生作として、選手の等身がリアルになった「グレートスラッガーズ」シリーズも存在した。

ちなみにシリーズ後期はゲーム画面はポリゴンによる描写になっており、より現代のゲームの雰囲気に近いものになっている。

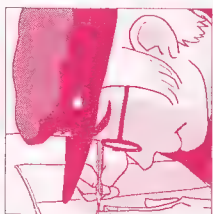
このあと、ナムコ(現バンダイナムコゲームス)のアーケード野球ゲームは「ワースタ」シリーズのコミカルな路線から、リアル志向へと発展。アーケード版「熱チュー!プロ野球2002」へとバトンタッチした。

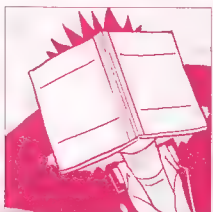
現在はWii、DS、オンラインゲーム、携帯アプリなどで「ファミスタ」シリーズとしての最新作が楽しめる。ファミコン版「ファミスタ」から脈々と受け継がれる、バンダイナムコゲームスの野球ゲーム魂は健在なのだ!

今度こそ選挙に行かんと日本が滅ぶ！なーんて言いながら、既に三輪バギゥと火炎放射器＆プロテクターを用意している我々にスキは無かった。ならずもの部隊ブラッディモヒカンの出番はもう間もなくのことであった。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物みたいな

まさ　現在使用しているケータイが5年を超えるゆえ、そろそろスマテルフォンに換装希望。補給支援マーカーが付いている機種を教えてください。

ケソ　IPad用にブラインドタッチができるようなキーボードカバーを発売すれば売れるんじゃね？　などと肝心のブツを持たないのに夢想する匹夫。

タキョス　猛者通信担当編集。今年の夏はムックやらやチャーバーやらがてんこ盛りで、残機がもりもり減っちまうぜコラ。「アイルー村」に癒しを求めるか……。

FISH ON：01

誕生！　牛ゴルファープロ

You got a Dream.

まさ　知るかねケソや。我らが所属する秘密結社トリスターの首魁、庸二牛澤いわゆるGYUが、最近ゴルフを始めたということを。

ケソ　あー、なんか「社長は付き合いもあっからよ、ゴルフのひとつやふたつ、みっよつくらいやっとかねえとな（野太い声）」とか言ってましたねそういえば。

まさ　ドライバーを片手に事務所の屋上に素振りに行ったりしているのだがね、その姿を見ると、「893のカチコミ」とか「チーム抗争」とかいった類の単語が頭をよぎってしまう我なのさ。

タキョス　まあ、貴様らの原稿が遅れた場合は、本来の使用法とは異なる意味で牛澤社長のフルスイングを見ることになるだろうがな。ハンチクにされっぞビキビキッ。

ケソ　オォゥ～マイガァ～（『FF』2面ボーナスステージより）。

イタキョ　んで、今回の猛者ネタだがよ。いつも通り、日本の経済を活性化させるイキでイナセなネタは用意しただろうな？

まさ　逝きでイタズ（熊）なネタなら用意してあるっぺれ～。

イタキョ　だめじゃん。

ケソ　そういえば、事務所がある自由が丘（別名：しゃらくせシティ）にコスモキャベツっつーモヤっとした素敵喫茶店があるんですが、そこには20年前から、お客が自由にコメントを書き込めるコミュニケーションノートが置いてあるんですよ。

イタキョ　へー。ゲーセンノートみてえなもんかな。って、最近は全然見なくなったな、ゲーセンノート。

まさ　ムス。昔はそこいら中のゲーセンに設置してあったような気がするが、とんと見なくなったな。

ケソ　でしょタモさん？　ゆえに、今回は絶滅危惧種である「ゲーセンノート」について語らってみようではないですか皆さん（ルーピー調）！

これが「ゲーセンノート」だ（実物）。鉄拳特集から拝借したことは内緒にしておいてくれ。

FISH ON：02

華麗なる世界の一匹狼

Like a monkey.

イタキョ　今の若い読者には、「ゲーセンノート」とかいわれてもピンとこない人が居るかもしれねえな。簡単に説明すると、ゲーセンに来るお客さんが、ゲームについての話題を書き込んだり攻略情報を書いたり、簡単なイラストを描いたりする自由帳だ。今でいうところの、Webの画像掲示板みたいなモンかな。

まさ　戦後まもなくはPCどころかメスティ、アルカデも無かった時代さね。そんな一億総情弱時代に、ゲセっ子たちの情報源として機能していたのがゲーセンノートといえる。

イタキョ　戦後っつーか、盛んだったのは80年代中盤～90年代前半くらいだよな。結構どのゲーセンに行っても、カウンターのところにノートがあったりしたぜ。

ケソ　ノートに詳細に攻略を書き込んでくれているプレイヤーも居ましたよね。個人でやっている攻略ブログの走りみたいな感じですかねえ。

イタキョ　中には適当攻略とかも交じっていたけどよ、スコアラーが書いていた攻略……つーかプレイのちょっとしたコツとかは、マジで参考にしてたな。

まさ　せっかくだれかがまとめてくれた『ドルアーガの塔』の宝バキアス出現条件のページを、不作法に破って持ち去っていくヒャッハーな輩も中には居たのだがね。大抵のゲームセンターでは、ゲーマー同士のコミュニケーションを円滑にする潤滑油として機能していたのであろうな。

イタキョ　有名ゲーセンには、遠征してきたゲームサークルのメンバーとかがコメント残してたりしてたよな。○○参上！　とか。ちなみに、おめーらはゲーセンノートに書き込んだりしてたのかよアアン？

まさ　そんなに毎日みっちり書き込んで日々交流、というわけではなかったが、ゲームをプレイしていて分からないところがあれば質問などもしていたさなあ。

ケソ　僕は読む方は好きだったんですが、肝っ玉が小さいので書き込んだことはなかったですね。今でいうところのROM専という感じですか～（ピコリ調）。

イタキョ　昔はやっぱ、ノートに書かれていたのは攻略系の話題が多かったな。ハイスコアを出すための質問とかボスの倒し方とかさ。

君よ知るか！

ゲセっ子たちの伝達手段あれやこれや

ゲーセン仲間に我が意を伝えたくてしんぼうたまらん。そんな場合、古来からゲセっ子たちが用いてきたのがコミュニケーションノートである。

ノートには攻略情報や店への要望、通常の書き込みに迷惑にならない程度のイラストなどなど、わりかし自由に書き込めちゃうんだゾーと。ノートとは別に、最近ではカードのトレード用として「トレードボード」なるものもあるので、そちらも利用するといい。

【コミュニケーションノート】

大抵、店のカウンターや店内自販機の前にあるテーブルなどに無造作に置かれていたりする。しかし、中には店員が管理しており「拝見したし」と言わないと出してくれないカモフラ率の高いゲーセンノートもあるので注意するんだスネーク。

【トレードボード】

カードゲームで使用する、トレーディングカードの交換のために設えられたボード。仲間うちでは手に入らないカードや、捜しているカードがあったら、トレード条件を書いて貼り出しておこう。店によってルールが決まっているので遵守せよ。

脳産休！ こんなゲーセンノートはイヤだ！

ネタに困った時に登場する「○○はイヤだ」シリーズであるが、今回はネタに困っていないにもかかわらず、ゲーセンノートの未来のために投入してみたがどうか。

では1位から見ていこう。商業誌で誤植などもってのほかだが、ゲーセンノートでもなるべく誤植っつーか誤字脱字は控えたいもの。まさしく「お前（ら）が言うな」的な典型例ではありますが、トランザム土下座をしながら2位以下に。「読むと寿命が減る」的なゲーセンノートの場合、強制的に自宅に届けられそうで、ちっこちびりんぐ。8位の「ソノシートが付いている」はイヤというよりもむしろ歓迎だが、収録されているものがゲームミュージックなどではなく店長の「うたってみた」とかだったら考えさせていただきます。10位の「ゲームブック方式」ですが、ケソは実際に中学のころの学級日誌の欄外をゲームブック方式に魔改造してしまい、担任にこっぴどく叱られたという過去があるという。というか、ゲームブックそのものも絶滅危惧種。

まかりならんベスト10

1	全ページに誤植がある
2	読むと寿命が縮む
3	ゼントラーディ語で書いてある
4	しかも血文字
5	毎日の献立表が貼ってある
6	実は意志を持つ魔導書
7	巻末に「SHO様NOW！」を掲載
8	ソノシートが付いている
9	でも盗まれている
10	ゲームブック方式になっている

ケソ　でも、90年代以降は華やかなイラストとかも増えましたよね。

イタキヨ　ああ、そうだな。フルカラーの大作イラストとかも見たことがあるなあ。「家にゲーセンノート持って帰って描いただろコレ！」みたいな力作とかな。

ケソ　『ストII』が出た当時は、どのゲーセンノートを見ても春麗が描いてあったりしたなあ。

まさ　ムス。現在イラストレーターや漫画家として活躍されている作家の中にも、ゲーセンノートによく描き込んでいた……、という方が居たと聞くしのう。

FISH ON：03
恐怖!! 地獄ゴルフ道場

The Shining..

ケソ　まあ、現在アルカディアで連載している「A-Fro」も、いわばゲーセンノート全国版ですよね。読んでいると、今のゲセっ子の動向や流行が分かるという。

イタキヨ　広義的に見ればな。でも、ゲーセンノートの面白いところは、ノートを介して店舗ごとのコミュニティが、実際に活性化していたっつーところだろ。

まさ　「大会開こうぜ！」とかノートに書きこんだら、それにほかの子ゼルたちが反応して、実際に『バンダイク』の大会が開かれたりとかな。

イタキヨ　なんで『バンダイク』なのかは置いておくとして、そういう話題提起の場としても、ゲーセンノートは有用だよな。最近はネットの掲示板がその役目を果たしている店の

方が多いとは思うけどよ、やっぱり「アナログの良さ」っつーのはあると思うんだぜ。

ケソ　パッと開いてサクっと書き込めるレスポンヌの良さは、ノートならではといえるでしょう。

まさ　書き込み感を重視したかったら、竹簡や石板、パピルスなどを使ってノート代わりにしてみるのはどうか。話題性抜群で、地元新聞の取材を受ける可能性もある上、石版ならば数万年後にも発掘→出土して、当時の熱気を後世に伝えられるかもしれんてフェフェフェ。

イタキヨ　数万年後はデジタルデバイドは再生不可能になってるかもしれないしな……って、ゲーセン石板とかゲーセンパピルスとか、必要以上に仰々しいだろそれ。

ケソ　iPadをゲーセンノート代わりに置いておく……みたいな店も出るかもしれませんが、破損や盗難の可能性もありますからねえ。

イタキヨ　やっぱり、コスト面や取り回しの良さから考えても、「ノート」ってのは優秀なんだよな。

ケソ　店によっては、カードトレード用のノートや、プレイヤー間のトレードを取り持つトレードボードを用意しているところもありますよね。

まさ　ムス。トレードボードも、形を変えた「コミュニケーションノート」だろうな。カードゲームが隆盛となった今のゲーセンだからこそ生まれたといえる。

FISH ON：04
戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

イタキヨ　ちょっと調べてみたんだけどよ、まだ関東近辺の店でもゲーセンノートが残っている店ってのは結構あるんだな。

まさ　プレイヤー間の交流はネットの掲示板などに移行してしまった感はあったが、まだまだゲーセンノートを介してのアナログな交流は健在、ということか。これまでゲーセンノートに「書き込んだことが無い」というゲセっ子は、ノートを見付けた際には勇気を出して書き込んでみるといいだろう。

イタキヨ　コンパネの調子が悪いっす、みたいなお店への提言や、入荷してほしいゲームなどを書くのは有効だからな。ただ、書き込むときは一般常識を踏まえたものにしておかねえと、天牙連拳をくらっちまうぞ。

ケソ　よーし、この夏は、ぽっくんもどこぞのノートに愉快なゲームトークを書き込んじゃうぞ！

イタキヨ　じゃあ、俺もトレードボードに貼ってくるわ。どれどれ、「締切守るライターと、ダップセをトレードしてください」っと……。

ダップセ　ら、らめぇぇぇ！

（つづく）

ゲーム小ゼル

我らもツイッターを始めましょうよ お店のCM代わりに
パソコン
ほほう

つぶやきは僕にまかせてください 5分に一度はつぶやきますから
テンテンテンテン
それはすごい

……。
テシテンテンテンテシ テシテシテシテシテシ テシテシテンテンテシ

仕事どうすんだ!!
ギ、ギブアップなう！

プルセス編集便り

花の慶二～愛～にて、時短中に3回突通を引いたイタキヨだ。4回連続20%引くとか……だがそ略。さてさて、今回のお題の「ゲセノト」だが、俺も高校時代に通っていたゲセで利用していた。『ワースタ』の攻略法やら、『ガンスモーク』のボス（デモの手配書）のイラストを描いたりな（自己満足）。読者のみんなも、もしゲーセンで見かけたら、気軽に書き込んでみてほしい。ロス・パブロとかウインゲートー家とかね。

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたいゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたテヌキーチャウドには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係

◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

本コーナーは，ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と，お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし，相互のより強い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

●7月稼働予定タイトル		
jubeat knit（ユビート ニット）	KONAMI	音楽シミュレーション
DanceDanceRevolution X2	KONAMI	ダンスシミュレーション
MELTY BLOOD Actress Again Current Code	エコールソフトウェア／セガ	対戦格闘
LORD of VERMILION Ⅱ ULTIMATE Ver.	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG
悠久の車輪～Eternal Wheel～ 7thエクスパンション 聖剣と魔剣	タイトー スクウェア・エニックス	オンライン対戦カードゲーム
●今夏稼働予定タイトル		
GAIA ATTACK4	タイトー	四人用ガンシューティング
ホッピングロード キッズ	タイトー	体感ゲーム
レイジングストームSD	バンダイナムコゲームス	大量破壊マシンガンゲーム
THE KING OF FIGHTERS XIII	SNKプレイモア	対戦格闘
Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN	セガ	対戦格闘
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー コンパイルハート	パズル
●今秋稼働予定タイトル		
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	アクション
太鼓の達人14	バンダイナムコゲームス	アクション

●稼働日未定タイトル		
BASEBALL HEROES 2010	KONAMI	カードゲーム
SEGA CARD GEN	セガ	カードゲーム
Let's Go ISLAND	セガ	冒険アクションガンゲーム
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティングゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス マイルストーン	対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘
戦国大戦	セガ	リアルタイムカード対戦
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX／マイルストーン	対戦格闘
beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem	KONAMI	DJシミュレーション
ROAD FIGHTERS	KONAMI	レース
オンガクパラダイス	KONAMI	クイズ

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	292.2pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	279.3pt.
3	ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス>	272.2pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	150.0pt.
5	THE KING OF FIGHTERS2002 UNLIMITED MATCH <SNKプレイモア>	112.9pt.
6	STREET FIGHTERⅣ <カプコン>	88.4pt.
7	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	81.5pt.
8	VirtuaFighter5 R <セガ>	72.9pt.
9	アルカナハート3 <エクサム>	68.0pt.
10	怒首領蜂大復活ブラックレーベル <カプコン>	43.1pt.

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	301.2pt.
2	ボーダーブレイクVer.1.5 <セガ>	265.4pt.
3	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	242.2pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	182.1pt.
5	beatmania ⅡDX 17 SIRIUS <KONAMI>	144.6pt.
6	pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI>	115.6pt.
7	WORLD CLUB Champion Football 2008-2009<セガ>	114.1pt.
8	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	82.4pt.
9	クイズマジックアカデミー7 <KONAMI>	71.8pt.
10	DrumManiaV7 <KONAMI>	69.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>

新作『MELTY BLOOD Actress Again Current Code』の稼働を控える同シリーズだが，無印『MBAA』の人気も未だ根強い。次回作でのさらなる飛躍に期待が掛かる。

三つのスタイルが選択できるようになったほか，さまざまな追加要素により遊びの幅が広まった本作。

本コーナーでは，全国のゲームセンターからのアンケート集計や，広域オペレータのデータなど元に算出したたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/高田馬場ゲーセンミカド／チャレンジャー ABABA天神橋店 ほか

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ右下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
[NEW!!]ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレ ノシスクエア	☎023 624 3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
[NEW!!]プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム 昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガ ワールド 富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET 浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANET クレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET 静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET 御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568 52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
PORT24　八事店	☎052-834-9200
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET 鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
[illegible]	☎0852-72-2550
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET 山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANET フレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にて！

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか？　興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。　また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340　　E-Mail：location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年5月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ストロング	912,631,910,168	chrono＠天使ちゃんマジ天使	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプA・パワー	1,303,175,100,051	S.S.KSMN＠あずにゃんと夜の演奏会	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプA・ボム	859,930,193,822	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ストロング	743,172,044,677	SSSLEN＠1兆は任せた！	ALL+ヒバチ 連なし	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプB・パワー	1,613,326,983,126	SSS手抜きT.N	点滅ALL 連同なし	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプB・ボム	953,762,656,133	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ストロング	375,413,780,438	SSSLEN＠ヒバチ撃破は奇跡	ALL+ヒバチ 連なし	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプC・パワー	723,879,715,438	SSSMJ	点滅ALL(ヒバチ撃破) 残1 真ボス有	個人申請 Hey（東京）
	タイプC・ボム	794,028,826,181	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
新作					
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング　通常2周	792,695,273,792	t2	表2周ALL	個人申請 プレイアイシー（東京）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	キャスパー	1,418,257,283	WSM-MKZ	ALL B、C、Dルートライフ×5 B×0	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
	レイ	2,000,664,785	太菱@終わりの始まりはやっぱり終わり	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	12,118,187,975	ダメK.K やっと慣れてきました。	ALL 同付	グッデイ21（東京）
デススマイルズ	ウィンディア・通常	464,351,485	堀江雅文	ALL 1P側 同なし 港町→墓場→森林→火山→湖畔→沼地	個人申請 トッピー亀戸（東京）
	ローザ・通常	515,118,336	海人	ALL	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	79,298,140	KOOL-ERO＠神士神とアベック更新♥	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ツィーラン	101,420,690	第何次かわからないミズハスブーム、到来	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	82,849,400	さベ@たまにはロリ巨乳もいいよね	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ルカ	67,670,260	龍神TSP	AL、βカートリッジスピード強化 爆撃	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	レーフ	74,954,140	龍神TSP	ALL βカートリッジスピード強化 爆撃	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	櫻子	80,455,700	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ペク・チャンポ	53,574,880	あび丸先生、とっととやらかして下さい	ALL 連付	グッデイ21（東京）
トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・ラーヤ	88,509,450	AKF	ALL ノーミス	個人申請 シルクハット蒲田M2店（東京）
シューティングラブ。2007	UNIT-4	43,830,780	UMC(鮒鮨)	ALL 3ボス潰し×2	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	ミックススコアアタック	572,120	FLG-BIN㊐	ALL 連付	GAME 41（北海道）
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	6,254,105,085	ZAP	ALL 残3 ボム5	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ブレイブルー コンティニュアム・シフト	アーケードモード	8,321,849,549,100	とのおしょうⓕ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコアアタックモード	7,849,432,727,700	ma_shi_ko	ALL ジン	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
レトロ					
作戦名ラグナロク	連付	8,210,850	鶴牧道路工事部-主任☆しぎ@雷蔵	ALL 残0 連付	つるまき（栃木）
ケツイ 絆地獄たち	Aタイプ　表2周	465,720,165	SPS＠祝360ケツイ発売記念	表2周ALL 1周2.79億 2-2、2-5でミス 残6 クリア	個人申請 自由が丘プリンス（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	60,992,100	G.M.C.DUO㊊	ALL 連同付 モンキーハウス本館	サブカルチュア＆モンキーハウス本館 合同集計（福岡）
天地を喰らうII	張飛	4,609,450	前園セブン	ALL 連同付 D×1	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ワールドヒーローズ2	ラスプーチン	8,516,400	J.T	ALL 連付 ALL○パラスプーチン	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
レイストーム	R-GRAY1	18,123,250	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）

講　評

『旋光の輪舞DUO Ver.2.00』はツィーランが1億点を突破、そしてほかのキャラもじわじわとスコアを伸ばしてきています。CPUの行動がまったくのランダムで、全面を通してプレイ内容をまとめるには、ひたすらプレイ回数を重ねるしかないタイトルだけに、「tarou」、「ERO」両氏を始めとするグッデイ勢から並々ならぬ気合を感じます。

『トラブル☆ウィッチーズAC』のドキドキ・ラーヤは1面378万、2面1464万、3面2401万、4面4319万、5面6106万という点効率。6面でビビりすぎて100万落ちとのこと。現状では、キャラ性能的にカンストは絶望的といわれているラーヤですが、はたして残り1000万点強のスコアを稼ぎ出すことができるのでしょうか？

『シューティングラブ。2007』のUNIT-4は3面ボスの復活砲台稼ぎのパターンが完成形に近づいてきたとのことで、3面ボスで残機を2機つぶしてのスコア更新になっています。あとは隕石などの運が絡む部分でどこまで伸ばせるかというところだとか。

『虫姫さまふたりブラックレーベル』のゴッド・パルムは4面で2ミス後、そこからはノーミス、ノーボムでクリアという驚異のスコア。全面通してパターンを見直した結果、まだまだ伸ばせそうな状態になってきたようなので、今後の更新にも期待が持てそうですね。

『レイストーム』のR-GRAY1は8年ぶり約7万点の更新。ボム使用時のスコアの上下幅がランダムで、基本点を上げた上での、ひたすら運待ちのイメージが強い本作。執念で更新にたどり着いたプレイヤーの根性と粘りには脱帽ですね。

敵キャラはもちろん、地形に対しても撃ち込みが加算されることで有名な『作戦名ラグナロク』の連付部門も約4万点の更新。1面の地形ギリギリまで張り付くためにレバー改造が行なわれることでも有名ですが、それは当時の集計ルールに基づいたもので、違反ではありません。時代を感じさせますね。

次回集計

●次回の集計（アルカディア124号）は2010年7月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は7月22日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

KOF SKY STAGE

2周クリアは絶望的!? ルガールK.O.いまだに見えず

今回も2周ALLクリアは出ずに2周目5面どまり。

クーラに関してはほかにも2周目5面に到達したプレイヤーが1名存在したが、スコアで「まいʼん」氏の勝利となっている。クーラはメインショットの幅が広く、中型機にはレベル1、そして弾消しにはレベル2必殺技が使えるためステージ道中は比較的楽なキャラ。ただ、ボス戦で使用するレベル3必殺技の終了時に自機が無防備になるため、使いどころが難しいのがネック。

ちなみに、本作では2周目でオロチを倒した後に真ボスのオメガ・ルガールが出現する。このルガールが相当強く、自機に突っ込んでくるジェノサイドカッターでの攻撃が非常に強力。そして一部弾幕は、必殺技での弾消しや無敵時間ですり抜け前提で構成されている。最後にとてつもない壁が立ちはだかってるというわけなのだ。

キャラによってはクリア不可能説までささやかれているとのウワサだが、これまでも当初はクリア不可能といわれていたものが、そうではなくなったタイトルも存在した。本作についても、ALLに向けての挑戦を見守りたい。

アテナ	9面(2-4) クーラなし
14,329,550	
龍神TSP	
個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)	

クーラ	2周目5面
21,557,090	
まいʼん	
高田馬場ゲーセンミカド(東京)	

京	2周目5面
18,567,710	
CAS	
高田馬場ゲーセンミカド(東京)	

舞	9面(2-4) クーラなし 一周クリア時1200万
15,762,850	
龍神TSP	
個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)	

今月の注目トピック

「わっしょい! 5周目」at TOKYO CULTURE CULTURE by NIFTY リポート

当コーナー読者の皆さんには、おなじみとなるSTGイベント「わっしょい! 五周目」が、ニフティが運営するお台場の東京カルチャーカルチャーにて開催された。STGのトッププレイヤーを集め、お酒を飲みながらスーパープレイを見て楽しもう、というこのイベントも(番外編を除けば)既に5回目を数えることとなる。そのため、今回はいくつか新しい試みが設けられた。

まずイベント構成だが、これまでと同じく3部構成、各部1~2人ずつがプレイする方式を採用。しかし今回は、入場希望者増加のため、昼の部・夜の部の二回に分けて観客を入れ替える方式がとられた(プレイするタイトルは昼夜同じ。プレイヤーも『デススマイルズメガブラックレーベル』以外は昼夜共通)。

また、通常の進行とは別にステージ下に『達人王』(東亜プラン)の筐体を設置し、トッププレイヤー「WTN」が1000万点を目指して昼夜の部をまたいでプレイする、という企画が同時に進められることに(1000万点プレイの達成には7~8時間かかる)。

さらに、今回は特例として、イベント中のプレイでハイスコアが出た場合、開催施設の東京カルチャーカルチャー店長の印鑑があれば、個人申請として弊誌当コーナーへと申請することが(事前の話し合いを経て)許可された。

前置きが長くなったが、各部の様子を振り返ってみよう。

第一部でプレイされたタイトルは『プロギアの嵐』(カプコン/ケイブ)と『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』(ケイブ)。前者をプレイするのは先日ギャンブラー部門を更新してみせた「R.」。長年の研鑽によって磨き上がられた無駄の無いプレイは、稼ぎの性質上、緊張感あふれるものであるにも関わらず、安心感をもって見ていられるものであった。後者のプレイヤーは「わっしょい!」の顔ともいえる「GFA2-ISO」だが、こちらも楽屋のスタッフでさえ言葉を失うほどの、完成度の高いプレイを見せる。

第2部の題目は『ケツイ』(ケイブ)と『デススマイルズメガブラックレーベル』(同)。高知の新鋭プレイヤー「ショウ」が登場し、『ケツイ』Aタイプ裏2周クリアを目指す。「ゲーセンでは両替機とケツイの筐体の間を行き来するだけ」と目撃されるほど本作をやり込んでいるというだけあって、堂に入ったプレイを披露。緊張のせいか、昼夜とも裏2周突入はならなかったが、表2周をしっかりとクリア。観客からは惜しみない拍手が送られた。もう一方の筐体では、昼の部は「SWY」(フォレット)、夜の部は「Clover-TAC」(ウィンディア)がプレイするという変則オーダー。「SWY」は、解説席に座った同作トッププレイヤー「颪」でさえ、「彼のプレイは宇宙ですね」と苦笑するほどの"ガン攻め"プレイを展開。火山、森林ステージで圧倒的な稼ぎを見せて観客を圧倒する。しかし、終盤の神殿ステージで立て続けに残機を失ってしまい、惜しくも最終ステージで力尽きてしまう。夜の部で登場した「TAC」は、「SWY」に負けず劣らずの超絶パターンを披露。そして最後までプレイを乱さず、自らが持つ125億を大幅に更新する「13,801,241,777」という驚異的なスコアをたたき出すことに成功! 会場からは興奮を帯びたざわめきと、感嘆のため息が入り交じった声が上がった。

第3部では"ISOの一番弟子"「chrono」が『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』(タイプA・ストロング)に挑む。パターンの精密さには関しては師匠譲りといわれる彼だけに、プレイは(最終ボスを除き)終始安定感を崩さない。「どの弾の間を抜けるかまで、すべてパターン化している」という彼のプレイを見ていると「実はこのゲーム、難しくないのでは?」と錯覚できるほど。

最後に、ステージ下の『達人王』についても触れておこう。実は、昼の第1部の段階で、筐体の電源部にトラブルが発生、ゲームが進行困難になる事態が発生。なんとかトラブルは解消されたものの、イベントの残り時間から1000万点プレイが目指せない状況に陥ってしまう。そこで急きょ目標を500万点に再設定してスタートすることに。結果、ちょうどイベントが終了するころに目標スコアに到達。終演後には、観客から「2周目以降のプレイが生で見れるとは!」、「当たり判定の大きさと難度の高さに驚いた!」といった驚きを含んだ声が聞かれた。

◀「わっしょい!」参加プレイヤーとしては、歴代最年少となるショウ。惜しくも裏2周突入はならなかったものの、若々しいそのプレイに会場からは拍手が起こった。

▶各部幕間で行なわれる人気コーナー「えび店長の基板&コンパネ生交換」の時間には、「ショウ」の保護者として高知から同行した「えの木」の店長も飛び入り参加。

◀トラブルに見舞われつつも進められた『達人王』のプレイ。会場のメッセージボードには、プレイヤー(と基板)を激励するメッセージが並んだ。

▶見事スコア更新を達成した「TAC」(左)。出されたスコアは、個人申請の手続きを踏んだ後、イベントのライブ配信のため会場に来ていた猿渡総編集長に直接手渡された。

ハイスコア通信

●**Game41(北海道)**

GAME41の初老勢が今月もがんばりました。

●**メディアパークリブロス高槻店(大阪)**

新規カードゲーム大幅増台! ビデオゲームはモチロン、カードゲームも盛り上がっています!! ドラクエモンスターズバトルロード、勇者認定戦も行なっております! この夏はリブロスに集まれ!!

●**スポラ九品寺&ゲームプラザショールーム 合同集計(熊本)**

神威さんTAMさんジョールーム来店ありがとうございます。MOさんスポラ来店ありがとうございます。

新たに追加・変更されるルール

THE KING OF FIGHTERS XIII

【スコア】の1部門で集計します。使用するチームの編成は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、TIME:60]

エヌアイン完全世界

【スコア】の1部門で集計します。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、ROUND TIME:80s、CPU ROUND:2]

個人申請用紙を送る際には記入漏れにご注意!

個人集計用紙に関して、記入漏れがしばしば見受けられます。投函前には必ず、記入漏れがないかどうか確認いただきますよう、お願いいたします。中でも部門名が特に忘れやすいようです。また、はがきの表に記入する連絡先もご確認お願いします。記入漏れなどがあった場合、未記入欄の確認が取れず、受理できなくなる場合もあります。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 7

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

那須ハイランドパークのレゴ®ブロックテーマ館が新エリアオープン！

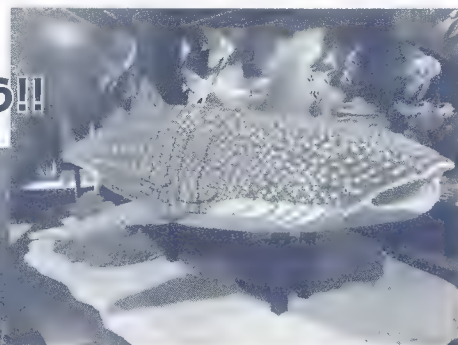
栃木県那須郡のアミューズメントパーク「那須ハイランドパーク」は今春3月に、園内のレゴ®ブロックのテーマ館「レゴスタジアム」に、新エリア「海のファンタジー」をオープンした。

レゴ®スタジアムには、「レゴ®モデルビルダー」と呼ばれる専門家の手による作品が多数展示されており、その本物と見まごうばかりのち密さは、高い評価を受けている。

このたびオープンした「海のファンタジー」は、沖縄 美ら海水族館の協力監修を得て、レゴ®ブロックによって沖縄の海を再現しようという企画。本エリアには、右の写真にある体長4メートルのジンベイザメをはじめ、種類にして40以上、総数にして400点ものレゴ®ブロックの魚が展示されている。魚は一体一体の色の違いや、ヒレの角度にまでこだわり抜かれており、訪れる人に、海の中に潜っているような錯覚をいだかせるほどの迫力だ。

また、エリア内にはレゴ®ブロックを使った作品だけではなく、イルカの人口尾びれやサメの骨格標本など、見て楽しめる展示物が数多く取りそろえられている。

今年の夏は、海に行ったつもりで那須高原を訪れてみるのも一興では？

那須高原の遊園地で夏の思い出を満喫しよう!!

▲上の写真のジンベエザメを、一見するとはく製か何かだと錯覚してしまいそうだが、よくよくご覧いただきたい。細かいブロックで構成されていることが分かるはず。背後のケース内で泳いでいるように見える魚も、レゴ®ブロックで作られている。

那須ハイランドパーク招待チケットを5組10名様にプレゼント!!

那須ハイランドパーク
所在地：栃木県那須郡那須町高久乙3375
公式サイト：http://www.nasuhai.co.jp/
☎0287-78-1150
入園料：大人（中学生以上）1500円／小人（3才～小学生）800円／シニア（60才以上）1200円
※乗り放題パスの販売もあり。

アクセス
・東北自動車道 那須I.Cより約20分。もしくは東北自動車道 黒磯板室I.Cより約30分。
・東北本線黒磯駅下車、東野バス"那須ハイランドパーク行"で約60分。車で約30分。
・東北新幹線那須塩原駅下車、黒磯駅で東野バス"那須ハイランドパーク行"に乗り換え（「一軒茶屋」停留所乗り換えでも可）。

CD 『pop'n music18 せんごく列伝』のオリジナルサントラが3枚組で登場！

2名様 ※プレゼント品はCDのみです。

全国で好評稼働中のBEMANIシリーズ『pop'n music 18 せんごく列伝』の収録楽曲を集めたサントラが発売される。今回は久しぶりの3枚組、またサントラではおなじみのロングバージョンも10曲収録と、「pop'n music」の世界を満喫できる内容だ。

また、2月4日に発売されたPSP版『pop'n music portable』から4曲＋ロングバージョン1曲を収録。wii版「ポップンミュージック」から1曲、2月25日に発売されたDS版「うたっち」からも2曲を収録し、総収録曲数は何と70曲以上！ なお、コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/index.html）で購入すれば特典として限定品の特製うちわがついてくる。また、ここでしか手に入らない特製てぬぐいセットも販売予定。こちらは特製うちわのほかに、オリジナルMyおはしセットも付属。

pop'n music 18 せんごく列伝 オリジナルサウンドトラック
発売日：2010年7月21日（予定）
定価：3,300円（税込）
仕様：12cmCDアルバム3枚組
メーカー：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
備考：マルチケースのフロントおよびバックカバー（表）、帯に「もみがみ」を使用（初回盤のみ）。ブックレット表1はタント紙（黒）、遊び紙にハイピカゴールドを使用。

CD デコゲー6連発！ 伝説的メーカーの名曲が今、よみがえる！

5名様

数々の名作アーケードゲームを生み出したメーカー・データイースト（通称デコ）のサントラが7月21日に発売される。

『トリオ・ザ・パンチ』、『チェルノブ』などの変なゲームが注目されがちな同社だが、一方で硬派な世界観を持ったシューティングも多数輩出している。

本サントラは、データイーストの持つ「カッコいい」一面が凝縮された6タイトルを厳選し、ゲーム中の楽曲ほぼすべてを収録した豪華な内容となっている。デコファンならずとも注目のアイテムだ。

■収録タイトル：『ダーウィン4078』、『SRD』、『アクトフェンサー』、『空牙』、『ウルフファング 空牙2001』、『スカルファング～空牙外伝～』

■本サントラの特設サイトはこちら：
http://www.team-e.co.jp/sp/data_east/

データイースト レトロゲーム ミュージックコレクション
価格：￥2,940（税込）
発売日：2010年7月21日（予定）
発売元：株式会社ティームエンタテインメント
販売元：株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション
備考：『ウルフファング 空牙2001』はステレオ収録。それ以外の5タイトルはオリジナル基板の仕様上モノラル収録。一部SEは製作都合上未収録となる場合あり。音源はゲーム基板から収録されているため、基板特有の微弱なノイズを含む場合あり。

全国地方予選

7月開催リスト

闘劇'10 FINALの会場や日程についての発表は、7月1日に公式HPで公開! [http://www.tougeki.com/]

表の見かた

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	パロ苫小牧店	苫小牧市糸井135-1	0144-75-9800	山田	A-1	5/15(土)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①都道府県
②開催店舗名
③住所
④問い合わせ電話番号
⑤大会担当者
⑥ブロック区分:開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇'10FINAL出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝=闘劇'10FINAL出場権獲得となるところもある。
[決]と書かれた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝の前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。
⑦予選開催日

Category A チーム戦 3on3 STREET FIGHTER IV

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6	011-219-2855	冨田	A-1 [決]	7/18 (日)
茨城県	ピンクパンサーつくば店	つくば市小野崎177-2	029-861-1983	野口	B-1 [決]	7/3 (土)
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	B-5	7/10 (土)
東京都	ゲームパニック足立	足立区梅島2-31-20	03-5681-5829	水谷	B-5	7/11 (日)
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F〜3F	048-650-2411	富岡	B-5	7/17 (土)
埼玉県	プラサカプコン 入間店	入間市宮寺2982-1 アミューズメントスクエア	04-2935-2555	中村	B-5 [決]	7/18 (日)
東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F〜4F	042-365-2591	鈴木	B-6	7/19 (月)
神奈川県	CLUBSEGA相模大野	相模原市相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本	B-6	7/24 (土)
東京都	池袋GiGO	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	高橋	B-6	7/25 (日)
東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-6 [決]	7/31 (土)
愛知県	ユーファクトリー安城店	安城市住吉町5-13-37	0566-96-0700	大鷹	C-3	7/10 (土)
愛知県	ゲームスカイ	名古屋市大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-3	7/11 (日)
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	059-332-9988	吉田	C-3	7/17 (土)
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル1F〜2F	052-249-3507	荻	C-3	7/18 (日)
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	安宇井	C-3 [決]	7/24 (土)
大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-2	7/18 (日)
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F〜2F	06-6309-5125	狭間	D-2	7/19 (月)
大阪府	ゲームプラザOKA3	高槻市城北町2-11-2 マンティービル1F	072-671-5123	里見	D-2	7/24 (土)
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F〜3F	075-251-2323	千葉	D-2 [決]	8/1 (日)
大阪府	クラブセガ藤井寺	藤井寺市沢田1-20-8	072-952-5117	東野	D-3	7/3 (土)
大阪府	星狩物語岸和田店	岸和田市作才町1-3-2	072-432-3841	長谷川	D-3	7/4 (日)
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1〜2F	06-6645-7692	石渡	D-3 [決]	7/10 (土)
広島県	■パレプレ■	広島市佐伯区吉見園1-27 4F パレプレ	082-921-8576	石井	E-2	7/11 (日)
岡山県	アミパラ岡山店	岡山市北区青江1-13-8	086-235-3332	渡邊	E-2	7/17 (土)
広島県	アミパラここじゃ店	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	牧田	E-2	7/18 (日)
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神嵜	E-2	7/24 (土)
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松山	E-2 [決]	7/25 (日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-2	7/10 (土)
沖縄県	ゲームインナハ2	那覇市松尾2-22-19 サンライズ通り	098-861-8361	宮城	F-2	7/11 (日)
沖縄県	クラブセガ北谷	北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア1F	098-936-6741	石井	F-2 [決]	7/18 (日)

Category A シングル戦 1on1 THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	大塚	7/25 (日)
埼玉県	プレイスポットビッグワン	越谷市南越谷1-19-6	048-987-3226	石川	7/4 (日)
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	設楽	7/18 (日)
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	052-452-0920	川合	7/25 (日)
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	7/11 (日)

Category B チーム戦 3on3 GUILTY GEAR XX Λ CORE

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F	03-5709-0669	林	B-3	7/17 (土)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-3	7/18 (日)
東京都	GAME-NEWTON 志村店	板橋区志村3-24-3	03-3558-9766	若松	B-3	7/19 (月)
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F〜2F	03-5386-0127	植高	B-3	7/24 (土)
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595	西之園	B-3	7/25 (日)
東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 カグラヒルズ1F	03-3260-7253	赤枝	B-3	7/31 (土)
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル3F	03-3352-5489	大塚	B-3 [決]	8/1 (日)
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F	042-627-8188	谷口	B-4	7/3 (土)
神奈川県	CLUBSEGA相模大野	相模原市相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本	B-4 [決]	7/4 (日)
静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	工藤	C-1	7/3 (土)
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-1	7/4 (日)
長野県	パロ佐久店	佐久市岩村田6-2 佐久ステーションパーク	0267-68-5248	米川/柳澤	C-1	7/10 (土)
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1 [決]	7/11 (日)
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	7/10 (土)
鳥取県	アミハラ米子店	西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館1F	0859-37-1959	渡[illegible]	E-1	7/11 (日)
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-1	7/17 (土)
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-1	7/18 (日)
岡山県	テクノランド	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	真鍋	E-1	7/24 (土)
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1 [決]	7/25 (日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-2	7/17 (土)
沖縄県	アミューズジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	長北	F-2	7/18 (日)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	宜野湾市真栄原2-12-5	098-899-1322	遠藤	F-2 [決]	7/19 (月)

　各タイトルごと、7月に開催される予選日程を抜粋して掲載している。なお、ブロック決勝が8月上旬に開催されるものは、そちらも併せて掲載しているので、遠征の目安にしよう。なお、7月以降の予選開催日程は、前々号(No.120)に掲載しているので、そちらでご確認いただきたい。
　ここで掲載している情報は、どの店舗でどのタイトルの予選が開催され、予選開催日がいつなのか? まとめとなっている。
　エントリー受付時間や予選開始時間などについては、各店舗ごとの裁量によって決定される。店舗ごとの情報については、各開催店の情報が掲載されている闘劇公式HPにて確認が可能なので、活用しよう。

[闘劇'10公式HP]
http://www.tougeki.com/

予選開催スケジュールは変更される可能性があります

　ここで掲載している日程は、各店舗の事情やゲームのバージョンアップ、不測の事態などにより、やむなく変更される可能性があります。ご理解の上ご了承ください。もし変更があった場合は、公式HP(http://www.tougeki.com/)にて随時更新していきますが、トラブルを未然に防ぐためにも、開催情報は遠征前に確認してください。

CategoryA チーム戦 3on3 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
福島県	セガワールド日和田	郡山市日和田町字西中島7-1 セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-3	7/3(土)
福島県	JOYPLAZA	双葉郡浪江町権現堂上川原88 サンプラザ内	0240-34-5154	長谷川	A-3	7/4(日)
福島県	プラボいわき店	いわき市平塩字古川21	0246-22-4636	久保	A-3 [決]	7/10(土)
千葉県	HAP'1 GAMECITTA八千代台	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリアビル2F	047-411-7971	太田	B-3	7/3(土)
千葉県	ラッキーバッティングドーム	八千代市大和田新田1088	047-458-8208	下田	B-3	7/4(日)
千葉県	ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル2F	043-255-3257	森／髙田	B-3	7/10(土)
千葉県	ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	斉藤	B-3 [決]	7/11(日)
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	横田	B-5	7/17(土)
東京都	東京レジャーランド秋葉原2号店	千代田区外神田4-3-3 ミナミビル6F～7F	03-5209-5650	上西	B-5	7/18(日)
東京都	ナムコランド王子	北区王子1-4-1 サンスクエア2F	03-5959-9830	山崎	B-5	7/19(月)
東京都	富士見台 ゲームパーク	練馬区貫井3-5-6 ドンズビル2F	03-3825-7897	鈴木	B-5	7/24(土)
東京都	ファンファクトリー中村橋	練馬区貫井1-5-1 藤岡ビル1F	03-3998-4020	長嶋	B-5	7/25(日)
東京都	アドアーズ池袋東口店	豊島区東池袋1-41-4 池袋とうきゅうビル1F～2F	03-3980-5404	二階堂	B-5	7/31(土)
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB2	03-3943-6735	佐野	B-5 [決]	8/1(日)
東京都	タイトーステーション国分寺	国分寺市本町2-2-6 原忠ビル1F	042-323-6572	大谷	B-6	7/3(土)
埼玉県	クラブセガ所沢	所沢市日吉町8-1	04-2926-9009	松本	B-6	7/4(日)
東京都	プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10	03-3392-7657	福島	B-6	7/10(土)
東京都	プラボ中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	栗田	B-6 [決]	7/11(日)
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1	7/3(土)
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1	7/4(日)
長野県	セガワールド エデン	塩尻市広丘野村1526-1	0263-52-8791	浦野	C-1	7/10(土)
長野県	プラボ長野店	長野市若里7-8-12	026-227-1030	酒井	C-1 [決]	7/11(日)
愛知県	ユーファクトリー豊田店	豊田市十塚町5-25-1	0565-35-4111	赤嶺	C-4	7/3(土)
愛知県	クラブセガ名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5 ZXAビル1F	052-222-3920	蒔田	C-4	7/4(日)
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル1F～2F	052-249-3507	荻	C-4 [決]	7/10(土)
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	D-2	7/18(日)
大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-2	7/19(月)
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	狭間	D-2	7/24(土)
大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	玉山	D-2	7/25(日)
大阪府	ゲームプラザOKA3	高槻市城北町2-11-2 マンティービル1F	072-671-5123	里見	D-2	7/31(土)
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 エルロフト	072-623-7161	浅野	D-2 [決]	8/1(日)
兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	宮内	D-3	7/3(土)
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-3	7/4(日)
兵庫県	ハイテクランドセガ新在家	神戸市灘区新在家北町1-1-30	078-856-0860	山内	D-3	7/10(土)
大阪府	星狩物語岸和田店	岸和田市作才町1-3-2	072-432-3841	長谷川	D-3 [決]	7/11(日)
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-2	7/3(土)
広島県	■パレプレ■	広島市佐伯区吉見園1-27 4F パレプレ	082-921-8576	石井	E-2 [決]	7/10(土)
福岡県	タイトーステーション福岡天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	森本	F-1	7/19(月)
福岡県	JOY FACTORY	久留米市東町1-7 2F	0942-32-1166	田中	F-1	7/24(土)
福岡県	アミューズメント赤玉	福岡市博多区中洲3-7-10 若松ビル1F	092-281-0012	糸瀬	F-1	7/25(日)
福岡県	ワンダーパーク博多	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	井上	F-1	7/31(土)
大分県	G-pala中津	中津市東本町4-3	0979-23-6179	田中	F-1 [決]	8/1(日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-3	7/3(土)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	宜野湾市真栄原2-12-5	098-899-1322	遠藤	F-3	7/4(日)
沖縄県	アミューズジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	長北	F-3	7/10(土)
沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城	F-3 [決]	7/11(日)
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1 [決]	6/13(日)
兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字室山1400-135	078-707-9111	池田	D-3	6/26(土)
兵庫県	セガワールド花北	姫路市増位新町1-6 ヴィーナスギャラリー2F	079-284-3711	八幡	D-3	6/27(日)
兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	宮内	D-3	7/3(土)
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-3	7/4(日)
兵庫県	ハイテクランドセガ新在家	神戸市灘区新在家北町1-1-30	078-856-0860	山内	D-3	7/10(土)
大阪府	星狩物語岸和田店	岸和田市作才町1-3-2	072-432-3841	長谷川	D-3 [決]	7/11(日)
岡山県	テクノランド	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	真鍋	E-2	6/20(日)
広島県	アミューズメントパークワールド	広島市中区八丁堀11-6 パークレーンビル1F	082-511-2722	中山	E-2	6/26(土)
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松山	E-2	6/27(日)
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-2	7/3(土)
広島県	■パレプレ■	広島市佐伯区吉見園1-27 4F パレプレ	082-921-8576	石井	E-2 [決]	7/10(土)
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3	6/5(土)
岡山県	ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202	西田	E-3	6/6(日)
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-3	6/12(土)
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-3 [決]	6/13(日)
沖縄県	クラブセガ北谷	北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア1F	098-936-6741	石井	F-3	6/27(日)
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-3	7/3(土)
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	宜野湾市真栄原2-12-5	098-899-1322	遠藤	F-3	7/4(日)
沖縄県	アミューズジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	長北	F-3	7/10(土)
沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城	F-3 [決]	7/11(日)

CategoryA タッグ戦 2on2 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木	B-5	7/3(土)
千葉県	アミューズメント アルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F	047-478-1563	原田	B-5	7/4(日)
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	中澤	B-5	7/10(土)
東京都	東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411	竹澤	B-5 [決]	7/17(土)
東京都	ハイテクセガ葛西	江戸川区西葛西5-1-14 第一保志ビル	03-3687-8868	東	B-7	7/18(日)
東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F	03-5709-0669	林	B-7	7/24(土)
東京都	GAME SPOT21 新宿西口	新宿区西新宿1-15-2	03-3343-0010	市来	B-7	7/25(日)
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル3F	03-3352-5489	大塚	B-7 [決]	7/31(土)
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-4	7/19(月)
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル1F	053-453-1608	小泉	C-4	7/24(土)
静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	菊田	C-4	7/25(日)
静岡県	ミラクル藤枝店	藤枝市築地547	054-643-7796	村松	C-4 [決]	8/1(日)
岡山県	テクノランド	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	真鍋	E-1	7/3(土)
鳥取県	アミパラ鳥取店	鳥取市晩稲100-1 イオン鳥取北ショッピングセンター内2F	0857-38-3283	國米	E-1 [決]	7/10(土)
宮崎県	南宮崎駅前ゲームアーサ	宮崎市大淀3-5-13 岩上ヒル1F 1号	0985-51-0745	泉潤一郎	F 2 [決]	7/3(土)

カテゴリーC KOF XIII に大・注・目

[illegible]月[illegible]にインプレッション記事のために触らせてもらった『THE KING OF FIGHTERS XIII』が、本ッ当に面白い！

『KOF』シリーズの持ち味は絶妙な形で継承され、EX必殺技には、そこから追撃できていいの!?　みたいなものや、この技無敵かよ!?　みたいな尖った性能のものがそろっていて、必殺技から必殺技へと繋げるドライブキャンセルを使った連続技は、今までに見たことのないような技の繋がり方をする。懐かしさを感じさせながらも、新作を遊んだときのわくわく感も盛りだくさんの本作にすっかりお熱のよるよるです。

アルカディア本誌での攻略は来月からなので、今月は担当するキャラクターを軽く触ってみたインプレッション記事を書く予定だったんですが、ライター一同、このゲームの虜になってしまい、原稿締め切り間近の編集部でもガチャガチャとレバーの音が鳴り響き、静かな環境で仕事をしたいであろう編集さんたちには多大な迷惑をおかけしました。

だからたぶん、今回のインプレッション記事は、ライターそれぞれに書きたいことがすごくたくさんあったんだろうけど、泣く泣く来月にネタを回すという状態だったのではないでしょうか（笑）。

『KOF』シリーズのファンはもちろん、『KOF』は遊んだことが無いというプレイヤーにも自信を持って、「面白い」と言える作品がこの夏リリースされます。

闘劇'10でも、カテゴリーCの種目としてノミネートされています。予選開催数は決して多いとはいえないので、競争率は高くなること必至！　発売と同時にスタートダッシュして、予選通過を狙うにふさわしいタイトルといえます。非常に遊びやすいゲームバランスに仕上がっているので、シリーズものと敬遠せずに、ぜひとも予選に参加してもらいたいです！

Category A

チーム戦 3on3

VirtuaFighter5 R

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
山形県	セガワールド北山形	山形市北町1-3-20 1F	023-681-8699	鹿野	A-2	7/19（月）
青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂	A-2	7/24（土）
宮城県	セガワールド石巻	石巻市大街道東4-1-45 2F	0225-22-7552	早藤	A-2	7/25（日）
宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	名取市飯野坂字土城掘143	022-383-1811	佐藤	A-2［決］	7/31（土）
千葉県	セガワールド我孫子	我孫子市柴崎字天王谷47-1 セガワールド我孫子	04-7183-6080	岡田	B-1	7/10（土）
千葉県	GAMEPARK ZAPS	柏市根戸386-13	0471-37-1977	原	B-1	7/11（日）
茨城県	GAME CAP	取手市谷中240-2	0297-83-5722	井上	B-1［決］	7/17（土）
神奈川県	CLUBSEGA相模大野	相模原市相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本	B-10	7/3（土）
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	046-200-6370	二階堂	B-10	7/4（日）
神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	B-10	7/10（土）
神奈川県	アドアーズ湘南台店	藤沢市湘南台1-2-1 駅前東口ビルB1	0466-41-0192	二階堂	B-10	7/11（日）
神奈川県	パームトップス	厚木市中町4-15-9	046-223-7157	津田	B-10［決］	7/17（土）
神奈川県	CLUBSEGA新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田2F	045-772-8230	野口	B-11	7/19（月）
神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井	B-11	7/24（土）
神奈川県	クラブセガ港北	横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F	045-591-8923	古林	B-11	7/25（日）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	渡邊	B-11	7/31（土）
神奈川県	CLUBSEGA綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル1F～3F	045-547-1199	清水	B-11［決］	8/1（日）
栃木県	ゲーム・グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 SOLE21ゲームフロア	028-614-6142	須藤	B-2［決］	7/3（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-5	7/10（土）
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	横田	B-5	7/11（日）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-5［決］	7/17（土）
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-3	7/10（土）
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-3	7/11（日）
長野県	セガワールド エデン	塩尻市広丘野村1526-1	0263-52-8791	浦野	C-3［決］	7/24（土）
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	0565-26-6777	丹羽	C-6	7/19（月）
愛知県	ユーファクトリー豊明店	豊明市三崎町丸の内1-7	0562-92-9262	青木	C-6	7/24（土）
愛知県	アミューズメントプラザワイド	東海市名和町二番割上16-2	052-601-2999	才木	C-6	7/25（日）
愛知県	アミューズメントプラザマルシン	刈谷市池田町4-609	0566-25-5001	近藤	C-6［決］	7/31（土）
兵庫県	クラブセガ姫路OS	姫路市駅前町254 姫路OSビルB1	0792-22-6455	村中	D-3	7/4（日）
兵庫県	MAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-3	7/10（土）
兵庫県	セガワールドながさわ	明石市魚住町清水2464-1	078-941-6642	齋藤	D-3［決］	7/11（日）
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店	倉吉市見日町633	0858-22-5255	河本	E-1	7/24（土）
鳥取県	セガワールド鳥取	鳥取市安長416 セガワールド鳥取	0857-24-2128	小笠原	E-1	7/25（日）
鳥取県	セガワールド米子	米子市両三柳2778-2	0859-24-5868	岩尾	E-1	7/31（土）
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1［決］	8/1（日）
沖縄県	クラブセガ北谷	北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア1F	098-936-6741	石井	F-2	7/11（日）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-2	7/24（土）
沖縄県	アミューズメントスペース イーグルII	浦添市勢理客2-14-6	098-875-0088	棚原	F-2［決］	7/25（日）

Category A

タッグ戦 2on2

ARCANA HEART 3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	A-1［決］	7/4（日）
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-721-7375	原	A-2［決］	7/18（日）
東京都	東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411	竹澤	B-6	7/10（土）
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木	B-6［決］	7/11（日）
東京都	ゲームランド ファンタジー	足立区梅島1-15-2	03-3852-5231	岡田	B-7	7/31（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-7［決］	8/1（日）
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-2［決］	7/25（日）
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	奈良	C-3	7/10（土）
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司	C-3	7/11（日）
愛知県	ゲームスカイ	名古屋市大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-3［決］	7/17（土）
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	0565-26-6777	丹羽	C-5	7/3（土）
愛知県	ボート24八事	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木	C-5［決］	7/4（日）
香川県	アミパラ丸亀店	丸亀市飯野町西分字川縁甲584-1 ハローズ棟内	0877-24-6666	片岡	E-3	7/18（日）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3	7/24（土）
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-3［決］	7/25（日）
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市早良区曙2-9-9	092-843-5671	浅田	F-1［決］	7/3（土）

Category B

チーム戦 3on3

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F～2F	03-5386-0127	植高	B-1	7/17（土）
群馬県	ルパン122	邑楽郡邑楽町中野1593 ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	7/18（日）
東京都	ファンファクトリー中村橋	練馬区貫井1-5-1 藤岡ビル1F	03-3998-4020	長嶋	B-1	7/24（土）
東京都	GAME-NEWTON 志村店	板橋区志村3-24-3	03-3558-9766	若松	B-1	7/25（日）
埼玉県	大宮LALA2F	さいたま市大宮区桜木町2-1-17 大宮LALA 2F	048-647-0632	尾花	B-1	7/31（土）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-1［決］	8/1（日）
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル1F	053-453-1608	小泉	C-2	7/3（土）
静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	鈴木	C-2［決］	7/4（日）
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1［決］	7/11（日）
沖縄県	ゲームインナハ2	那覇市松尾2-22-19 サンライズ通り	098-861-8361	宮城	F-2［決］	7/10（土）

Category B

チーム戦 3on3

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
埼玉県	アミューズメントF-1深谷店	深谷市西島町3-9-1 ヒックロフト1F	048-573-7799	篠崎	7/18（日）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	7/11（日）
愛知県	プレイハード50春日井店	春日井市不二ガ丘1-36 不二ガ丘ハイツ1F	0568-52-8240	宇田	8/1（日）
大阪府	プレイスポットUFO（長瀬UFO）	東大阪市小若江4-10-16	06-6721-9898	塚本	7/25（日）
広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ2F	082-423-4130	平木	7/4（日）

カテゴリーC MBAAcc に大・注・目

バージョンアップ版を除けば、シリーズとしては3作目となる本作。「TYPE-MOON」原作によるPCゲーム『月姫』に登場するキャラクターたちによるバトルがくり広げられる格闘ゲーム。略称でメルブラなんて呼ばれてる。

やっぱりメルブラといえば、自由度の高い動きだね。空中ではできることが多くて操作してて楽しい！

ほかの格ゲーには無い連係のシステムである「ビートエッジ」（通常技か、弱攻撃→中攻撃～という流れだけでなく、強攻撃→弱攻撃～といったつなぎ方が可能なだり）のおかげで、いろいろな連係、連続技が自由に作れるのも面白いところ。連係の途中に突然仕込まれる中段やガード不能技。これらを仕掛ける側、見切る側の駆け引き、どれをとってもメルブラならではだよね～

今作は前作にあったスタイルセレクトのシステムを継承し、1キャラ3スタイルの中から選んで使用できるんだけど、このおかげで本来のキャラ数×3ものキャラが居るのも同然。自分の好みのキャラ、好みのスタイルを幅広い選択肢からチョイスできるのも良い！「このキャラ好きなんだけど、うまく使えないかも」ってときにも、自分に合ったスタイルが見つけられるはず。

そうそう、キャラといえば、魅力的なキャラクターたちも忘れちゃだめだね。ファンの間で高い人気を誇るキャラクターたちに加え、今月号でも紹介してる、最近映像化された「空の境界」に登場する「両儀式」も参戦！　同社の作品のファンならぜひプレイしてほしいところ！

シリーズを重ね、練り込まれたシステムは完成度も高く、単なるキャラものとは違うゲームに仕上がってるので、ぜひプレイしてほしいな。そしてこれを機に闘劇'10でもカテゴリーCにノミネートされてるので、腕を磨いて予選に参加してみてはいかが!?（age）

注目ゲーム最新戦況分析・特別編

キャラクター談義 最・前・線!!

『ストⅣ』から『スパⅣ』まで、最前線でやり込みを続けるネモ&マゴによる、『スパⅣ』のキャラクターランキング考察を大ボリュームで掲載！　聴き手は本誌ライターのよるよるが務めているぞ。

座談会メンバー　聞き手：よるよる

『ストⅣ』において、だれも追い越せないBPまで到達してしまった男。自ら2D神を名乗るが、その強さは皆が認める超・強豪プレイヤー。理論に基づいた丁寧なプレイが持ち味。

マゴ（フェイロン）

闘劇'10『ストⅣ』部門でマゴとチームを組み、予選を突破している春麗使い。数多くのゲームでその名を全国に轟かせるプレイヤーで、奥深いキャラクター対策に定評がある。

ネモ（春麗）

2010年6月20日版 世間的(?)キャラランク

A
ガイル、アベル、
春麗、ベガ、
E・本田、バイソン、
ローズ、ブランカ

B
リュウ、ダルシム、
バルログ、ケン、
ルーファス、
C.ヴァイパー、豪鬼、
フェイロン、キャミィ、
剛拳、エル・フォルテ、
コーディ、サガット、
いぶき、ザンギエフ、
セス、ガイ、アドン

C
さくら、ダッドリー、
ジュリ、ディージェイ、
ハカン、まこと、ダン、
T.ホーク、元

※このキャラクターランキングは、プレイヤーへの聞き取りやインターネット上の評価などを参考に、弊誌編集部が独自に作成したものです。

ネモ&マゴ的キャラランク上位陣を語る

よる　まず、二人が考える強いキャラクターは？

マゴ　バイソン、本田、キャミィ、フェイロン、ガイルの5人かな。イチオシはバイソン。バイソンは『ストⅣ』と強さがあまり変わらないけど、サガットや豪鬼の弱体化で相対的にランクが上がったはず。あと、強いって言われているほかのタメキャラに対していい勝負ができるのが大きいよ。

ネモ　俺は今日マゴと対戦して、フェイロンの評価を改めたよ。烈空脚がこんなにも強いとは思わなかった。だから俺もマゴのランクと同じかな。ルーファスも強いと思うけどね。火力は下がったけど、まだまだ減る方だし、EX救世主キックの切り返しがやっぱり強いよね。

よる　巷ではガイルの評価が高いですよね。

マゴ　ガイルは大幅に強化されたキャラクターだから、強いのは間違い無さそうだね。ただ、苦手なキャラクターも結構居そうなんだよね。ソニックブームがすべての軸になるキャラクターだけに、これが機能しにくいと途端に厳しくなるって一面もある。フォルテとかローズとか、厳しいかも。

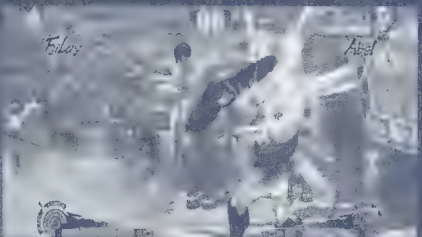
よる　世間のキャラランクを見てどうですか？

マゴ　ケン、バルログは強いってよく聴くけど、それほどでもないかなと俺は思う。ケンは強くなったけど、『ストⅣ』時代に苦戦したブランカやベガ、ダルシムに対して相変わらずきついはず。バルログも、ウルトラコンボⅡで切り返しが増えたけど、やっぱり攻められると厳しいよ。

よる　春麗は強い方なのかな？

ネモ　春麗は強いね。ただ、C.ヴァイパーと豪鬼は『ストⅣ』のころと同じようにきつい。このランクだと、ローズも一つ落ちるかなって気はする。立ち回りは強いけど、攻めのプレッシャーがいまひとつかなぁって気がするよ。

よる　アベルはどう？

マゴ　アベルは強いけど、ぶっぱなし気味の行動を使わないとプレッシャーをかけにくいから、安定して勝てないキャラクターという印象だね。

フェイロンの強さを支える烈空脚。無敵時間があり、ヒット時はコンボへとつなげられる。

ネモ&マゴ、中堅キャラクターを語る

よる　世間のキャラクターの強弱の評価を見て、気になるところは？

ネモ　まず、キャミィはもっと評価高くていいのかなと。攻め、守りともにトップクラスの強さだと思う。キャノンストライクがあることで、投げにリスクを負わせられるのも強いね。コーディはこの中ではちょっと弱いかも。見返りの高いガードの揺さぶりが無いのと、接近手段が通常ジャンプに偏りがちなのが気になるね。

マゴ　アドンとガイは、ちょっと評価高過ぎないかなと思う。ガイはごまかしごまかしやってるけど、対策を練られてくるときつくなるはず。

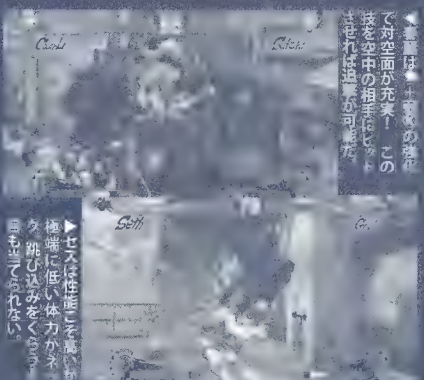
ネモ　アドンはジャガーキックが有効な相手には強くて、有効じゃない相手には弱いっていう分かりやすいキャラクターなのかな。セービングに頼るキャラクターは相手にしていてつらいかもね。

よる　新キャラクターのいぶきは？

マゴ　起き攻めが主力で、相手に何もさせずに勝つことが多いから、強さが目立っちゃうけど、立ち回りで使う通常技が頼りないとかの弱点も目立つ。つらい組み合わせも意外に多いと考えていて、いぶき使いはザンギエフやホーク、本田とは対戦したくないと思うな（笑）。個人的には、『スパⅣ』新キャラクターの中では一番の注目株だけど。

よる　『ストⅣ』の2強、豪鬼とサガットは？

マゴ　サガットは強さにすると中くらいじゃないかなぁ。前作でよくあった、"事故"みたいな勝ち方は難しくなったから、弾の撃ち方の工夫がより一層求められるようになったね。使い手としては、立ち弱Ⓚの弱体化が一番痛いね。

ネモ　豪鬼もいぶきと同じく起き攻めがメインになるキャラクターだからまだまだ闘えるけど、さすがに前作ほどの強さは無いね。ベガ、ブランカ、本田とか、上位のキャラクターに厳しそう。

◀春麗は[illegible]の強化で対空面が充実！　この技を空中の相手にヒットさせれば追撃が可能だ。

▶セスは性能こそ高いが極端に低い体力がネック。飛び込みを[illegible]目も当てられない。

はみ出し情勢

●ランキング補足：元は今回のランク上ではやや[illegible]

ネモ&マゴ、下位ランクキャラクターを語る

マゴ　俺は今の時点ではハカン、まこと、ダン、ホーク、ガイが5弱じゃないかと思ってる。

ネモ　この前対戦した「りき」のホーク見てるとわりと強そうに感じるけど……。う～ん、でも苦手キャラが多過ぎるよな（笑）。豪鬼、サガット、ガイルとか。ハカンとまことは2弱っぽいけど……。

マゴ　まことは他のキャラクターに比べて攻めや守りのリスクが高過ぎるんだよね。ハカンは、油塗れば強いけど、油を塗るポイントが少な過ぎる……。コマンド投げもちょっと弱いしね。でも、うまくハマれば勝てちゃうけどね。

よる　ネモはディージェイ、ダッドリー、ジュリを一時期使ってたよね？

ネモ　ディージェイは火力がそこそこあるし、飛び道具は悪くない性能だし、そんなに弱くはないと思う。ただ、ガイルと比較されちゃう部分が多いから、「弱い」って言われるのも分かる。ジュリは穿風車に反撃されない対戦では強い。反撃されたら途端に厳しくなる（笑）。かといって、風破刃をばらまいてても、ダメージが低過ぎてなかなか相手の体力を減らし切れない。

マゴ　ジュリは面白い要素が多いキャラクターだから、これから伸びてくるかもしれないね。[illegible]の使い方が研究されれば、もうちょっと強くなりそう。あとは、切り返しの弱いキャラクターと対戦するときには風水エンジンを選ぶとか。

ネモ　ダッドリーは使ってて楽しい。レバー入れ技を使った横押しがそう快感あるからね。でも、なかなかその距離まで近づけない組み合わせが多かったりするんだけど……。➚＋強Ⓚとしゃがみ弱Ⓚで、相手が暴れにくい状況できっちり二択にできるようになれば、攻めが大幅に強くなるとは思う。あとは、スタン値の計算をしっかりやるとか。

マゴ　ダッドリーはネモには向いてなさそう（笑）。体力の多さを利用して、思い切りのいい動きを交ぜることも大事だね。クロスカウンターとか、ジェットアッパーを使った逆二択とかね。

ネモ&マゴ、キャラ相性を語る

よる　二人の話を元に、ランキングを組んでみたけど、これでいかがでしょう？

ネモ　いいんじゃないかな。

マゴ　うん。でも、このゲームはほかのゲームに比べてキャラクター同士の"相性"が大きく影響するゲームだから、必ずしもランクの高いキャラが、ランクの低いキャラに勝ちやすいってわけではないよ。

ネモ　ガイルVS.フォルテとかいい例じゃないかな。あの組み合わせは『ストⅣ』と同じで厳しそうだよ。あとはザンギエフにつらいキャラとかもかなり居るはずだよ。「ランクはザンギよりも上なのに、ザンギに勝てない」ってキャラも多いはず。

マゴ　そうだね。相性の悪い組み合わせは、ほぼ全キャラクターにあるんじゃないかな。で、相性の話になると、多くのキャラクターに五分かちょっと不利くらいで済む、リュウやローズがいいかなぁという話になってくる。でも、リュウを例に取ると分かるけど、このキャラクターは使うのがすごく難しい。操作は比較的簡単なんだけど、跳ばれるとコンボをくらってしまう距離での波動拳とか、相手のうかつなジャンプに対応する能力とか、「やり込み」によって強さを引き出す部分が多いから、少し練習したくらいじゃそれほど強さを引き出せないんだ。

ネモ　ランクで選ぶよりは、ある程度自分の好みや、見た目や、闘い方で選んで「やり込む」モチベーションを維持することが大事かな。

マゴ　実力がついてくれば、多少不利な組み合わせでも何とかなったりするしね。俺が弱いって言ったハカンやまことを使ってる人でも、たまにすごく強い人が居るよ。『スパⅣ』の弱いは、プレイヤーの力でカバーできる範囲の弱さだと思ってるから、どんどんやり込んでいってほしいね。

2010年6月20日版 アルカディア的キャラランク

ランク	キャラクター
A	バイソン、E.本田、ガイル、フェイロン、キャミィ、ルーファス
B	アベル、ベガ、ブランカ、春麗、C.ヴァイパー、リュウ、ダルシム、豪鬼、サガット、ローズ、いぶき、ザンギエフ、エル・フォルテ、バルログ、剛拳、ケン、セス
C	アドン、ディージェイ、ジュリ、ダッドリー、コーディ
D	元、さくら、ガイ、ダン、T.ホーク、ハカン、まこと

トップブレイヤー注目のキャラは？

マゴイチオシのキャラクターはバイソン。高性能な技がそろっており、地上戦の強さはピカ一。

ネモはルーファスを評価。『ストⅣ』に比べて火力が落ちたが、高性能な技は健在だ。

ひとまず全キャラクタのランク付けをしてみたものの……

マゴ&ネモ、キャラランクを語り終えて

よる　さて、ランキングについての話をもりもりしてきたわけですが、まとめ的なものをお願いします。

マゴ　こういうランキングとか相性の話は、話のネタとしては面白いけど、それを気にしてばっかりいるとゲームを楽しめないかもしれないから注意してねと言っておこうかな（笑）。好きなキャラクターを使えとは言わないけど、ランキングを見て諦めちゃうと、そこからもう強くならないしね。

よる&ネモ　おお……。さすが2D神……。

ネモ　『スパⅣ』はいろんなキャラクターを使うのも面白いよ。俺もトレーニングモードでさっと練習して、ランクマッチに繰り出すことも多いね。負けても大して気にしないようにしてる。

よる　たまにそのネモさんと対戦させられてます。強過ぎて迷惑です（笑）。すごく楽しいけど。

ネモ　ゲームセンターでは対戦できない人ともマッチングできるのが面白いよね。アルカディアの対戦会(※1)でもフェイロンの烈空脚への対策とか、ちゃんと調べてる人がいて、びっくりしたよ。そしてマゴのフェイロンのやり込みにもびっくりだよ（笑）。あなた、今年俺らが予選を通過してる闘劇は『スパⅣ』じゃなくて『ストⅣ』ですよと……。

マゴ　サガットはあんまり使ってないから大丈夫！次は剛拳でもやってみようかなと思ってる！

剛拳は剛波動拳がとにかく強い。遠距離で連発されるだけでつらいキャラクターも存在する。

※1……弊誌主催で6月5日に開催されたオンライン対戦会。[illegible]ustreamを使用し、弊誌アカウント（http://www.ustream.tv/user/arcadiamag）にてライブ配信も実施された。対戦会、ライブ配信は今後も随時開催予定！

はみ出し情勢　[illegible]ニッシャーの性能が高く、サイコクラッシャーアタックを使っためくりなどもガードの揺さぶりとして使えるようになるなど強化点が目立つ。『ストⅣ』のころからガイ[illegible]クターが少ないのが強み。ザンギエフは弱体化されたものの、まだまだ強力な技が多く、接近戦がメインとなるキャラクターには脅威となる。

『XIII』をプレイ前にチェック！
「アッシュ編」のこれまでとこれから

ついに完結する「アッシュ編」の予習復習として、今回は登場人物や伏線の整理に加え、アッシュ、エリザベート、日本、八神の各チームの「XIII」前日譚を掲載！ プレイの予習用に、コマンド表も用意したぞ！

Text：ちくわ　チームストーリー挿し絵：末次 誉亮（株式会社アルファ・システム）

ストーリー総まとめ＆チームストーリー（前編）

『KOF XIII』キャラクター相関

「アッシュ編」の過去2作品では謎だったつながりも、『XIII』ではいよいよ明らかに！ 現在判明している関係性を、まずはここで覚えておこう。

エリザベートチーム：エリザベート、デュオロン、シェン
日本チーム：京、紅丸、大門
八神チーム：庵、バイス、マチュア
キムチーム：キム、ライデン、ホア・ジャイ
サイコソルジャーチーム：アテナ、ケンスウ、チン
アッシュ、ちづる、パオ、桃子、チャン＆チョイ

エリザベート→アッシュ：一族で敵対（オロチと三種の神器のような関係）
エリザベート→アッシュ：連れ戻したい
アッシュ→エリザベート：使命放棄、離反？
エリザベート・デュオロン：目的のため手を組む
エリザベート・シェン：相性最悪
デュオロン→アッシュ：話を聞きたい
シェン→アッシュ：借りを返す
シェン・チン：顔見知り
アッシュ→ちづる：力を奪う
アッシュ→京：力を狙う？
アッシュ→庵：力を奪う
庵→アッシュ：殺意
協力？
京・紅丸：良きライバル
京→庵：懲りない奴
庵→京：殺意
庵→バイス・マチュア：以前に殺害？
八神チーム・日本チーム：オロチ一族として対立？
アッシュ→サイコソルジャーチーム："龍の気"について何か知っている？
チン→アテナ・ケンスウ：弟子
チン→パオ：弟子
ケンスウ→アテナ：ベタ惚れ
アテナ→ケンスウ：意識？
キム→チャン＆チョイ：教育
チャン＆チョイ→キム：迷惑
キム→ライデン：教育
キム→ホア・ジャイ：教育
ライデン・ホア・ジャイ→キム：迷惑
ライデン・ホア・ジャイ：共闘
ホア・ジャイ：元チャンピオン、強いライバル心

『KOF 2003』ストーリーダイジェスト

過去にオロチやネスツの野望に利用され、開催が危惧されていた格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」が突如、またしても主催者は謎のままに開催される。その大会を開催したのは神楽ちづるであったが、その実、彼女は牡丹という「『遥けし彼の地』より出づる者達」の一人に操られていた。

「『遥けし彼の地』より出づる者達」の目的は、その最終目的のためにヒトが持つ可能性を試すことと、かつての「キング・オブ・ファイターズ」の際にふたたび三種の神器の力を受け継いだ者たちによって封印がなされた地球意思・オロチの解放。彼らは大会の騒動を利用して暗躍し、その中でアッシュ・クリムゾンの手により、神楽ちづるが受け継いでいた三種の神器としての「鏡」の力は奪われ、オロチの封印はふたたび解かれてしまった。

最後に自ら優勝者チームの前に立ち塞がって「ヒトの可能性」を試した「『遥けし彼の地』より出づる者達」の一人・無界（ムカイ）は、オロチを「ガイアにアイされしオロチ」と称し、自分の主がすべてに意味される存在であるとも告げた。彼らは地球意思であるオロチと同格か、それ以上の存在なのだろうか？

この作品から登場した[illegible]主人公アッシュは、三種の神器チームのエンディングでちづるの力を奪うなどその性格や言動とも併せて、プレイヤー[illegible]

『KOF XI』ストーリーダイジェスト

封印を解かれたオロチの行方は知れないまま時は流れ、ふたたび「キング・オブ・ファイターズ」が開催される。開催の裏には「遥けし彼の地より出づる者」の、オロチを復活させんとする陰謀があった。

「遥けし彼の地より出づる者」の一人・禍忌（マガキ）は、かつての「キング・オブ・ファイターズ」の大会でオロチの復活のために大会参加者同士の戦いが生み出す力を利用したことをなぞらえるかのように、部下（協力者）である紫苑をけしかけ、さらなる激戦を展開させた。しかしそれでもオロチは反応を見せず、役目を終えた紫苑を葬った禍忌自身が戦いを挑んでくる。その結果オロチ復活の兆しを見た禍忌だったが、瀕死の紫苑が最期に放った槍に

ストーリーイラストについて　P108から掲載しているチームストーリーの挿し絵は、末次誉亮さん（株式会社アルファ・システム）による本誌オリジナル描き下ろし作品です。末次さんは『式神の城III』などのアー[illegible]

—Prologue of『XIII』—

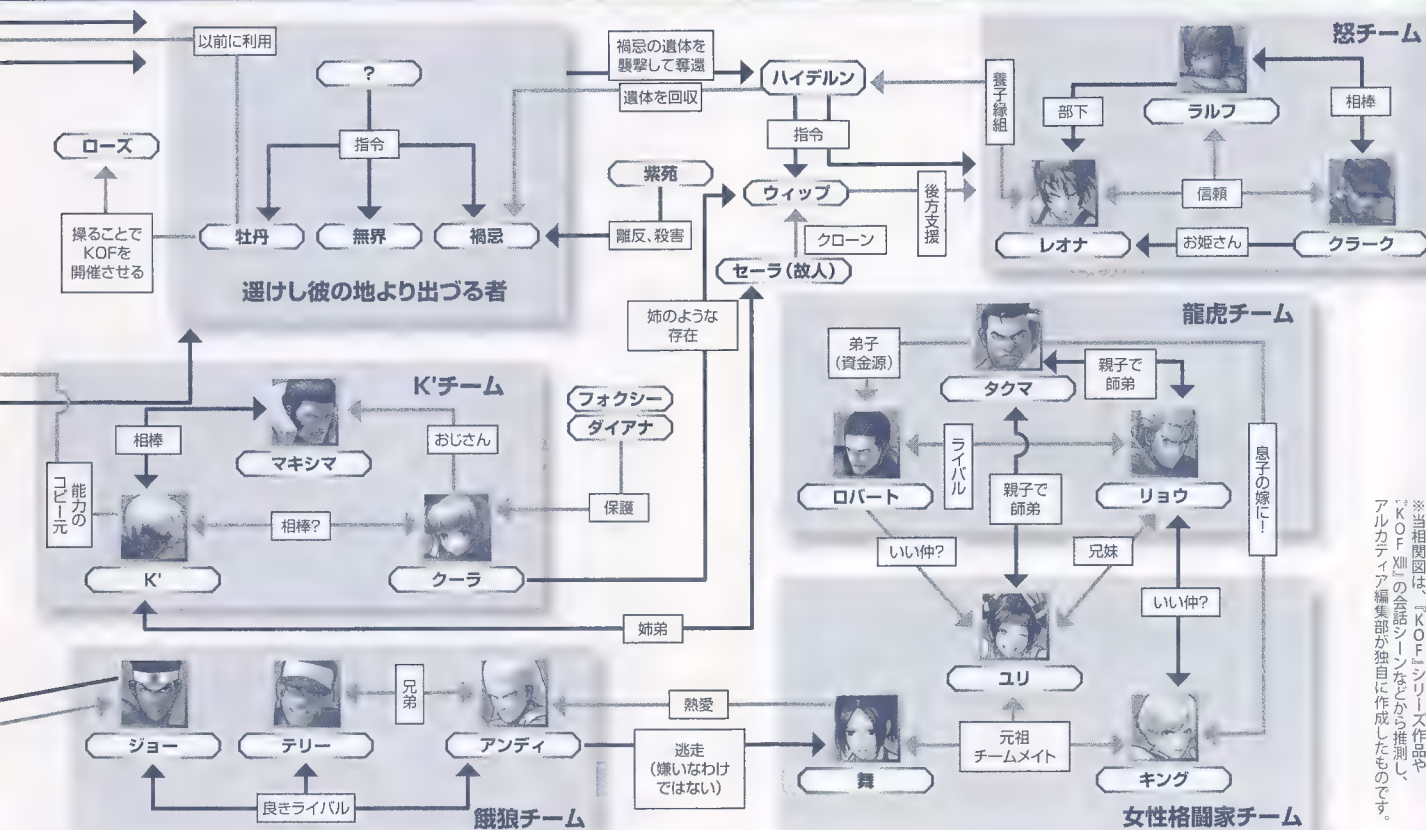
紫苑の投じた槍に貫かれて禍忌はその命を落とし、次元の裂け目に紫苑は消えた。
だが、ハイデルン率いる調査部隊の活躍をあざ笑うかのように残る眷属たちが姿を現す。
彼らの語る「遥けし彼の地」とは。
オロチの力を執拗に求めるのは何故なのか。

一方、八神庵を倒したアッシュ・クリムゾンは、エリザベートの制止を振り切り、神楽に続いて八神庵の「力」を手に入れる。

八咫が敗れ、八尺瓊が堕ちた。
三神器にただひとつ残された草薙の剣。
しかし、活性化したオロチの力に支配された八神によって、草薙京もまた深手を負い、倒れていたのである。

時が巡った。

相次ぐアクシデントに見舞われ、開催が危惧されるKOF。
ところが、何者かの強引な推進により、逆にKOFは史上空前の規模で執り行なわれることとなった。
世界各地を舞台とし、空前の規模で開催される異種格闘技大会。
かつてない絢爛たる彩りに加熱する報道。
そして実力者たちに招待状が届く。
その差出人は……『R』!

以前に利用
?
指令
ローズ
操ることでKOFを開催させる
牡丹
無界
禍忌
遥けし彼の地より出づる者
禍忌の遺体を襲撃して奪還
遺体を回収
紫苑
離反、殺害
ハイデルン
指令
ウィップ
クローン
セーラ（故人）
後方支援
養子縁組
怒チーム
ラルフ
部下
相棒
信頼
レオナ
お姫さん
クラーク
姉のような存在
龍虎チーム
弟子（資金源）
タクマ
親子で師弟
ロバート
ライバル
リョウ
親子で師弟
息子の嫁に！
いい仲?
兄妹
いい仲?
ユリ
K'チーム
マキシマ
相棒
おじさん
能力のコピー元
K'
相棒?
クーラ
フォクシー
ダイアナ
保護
姉弟
ジョー
テリー
兄弟
アンディ
熱愛
良きライバル
餓狼チーム
逃走（嫌いなわけではない）
舞
元祖チームメイト
キング
女性格闘家チーム

※当相関図は、『KOF』シリーズ作品や『KOF XIII』の会話シーンなどから推測し、アルカディア編集部が独自に作成したものです。

より絶命した。その遺体はハイデルンの部隊に回収され、直後「遥けし彼の地より出づる者」に奪還されるが、それもまたハイデルンの計画通りだった。

さらにその大会の中で、オロチの血がかつてないほどの暴走を始めた八神により、チームメイトだった京と真悟は倒されてしまう。その庵からアッシュは悠々と「力」を奪って去り、これで三種の神器の力のうち、2つが彼の手に渡ることとなった……。

「遥けし彼の地」に敵対する一族の一員・エリザベートが登場するなど、物語も急展開。エンディングの一つではローズが牡丹に操られており、『XIII』の大会開催の布石となっている。

『KOF XIII』につながる数々の謎

これまでのストーリーでまだ明らかになっていない最大の謎といえば、やはり「遥けし彼の地より出づる者」の目的。『KOF2003』で、無界はオロチを復活させ、その力を「主」に満たすと言っていたが、その力でもってその「遥けし彼の地」の「主」は何をしようとしているのだろうか？　これまではオロチ復活のための暗躍ばかりが目立っていたが、「アッシュ編」完結編である『XIII』では、その謎もついに明かされる……？　さらに根本的な謎として、「遥けし彼の地」とは何なのかも、過去作品では明らかにされていない。

さらに、「遥けし彼の地」に対抗する一族の一員であるはずのアッシュが、なぜ「遥けし彼の地」に利する行動を取るのかも謎のままだ。『XI』のエンディングや今回掲載しているストーリーでは、何らかの目的があり、その行動は本意ではないように見受けられるが、果たしてその真意とは？　そして彼を待ち受ける、物語の結末とは……!?

すべてが謎の「遥けし彼の地」。無界や牡丹も今作で再登場するが、真相は語られるのか？　ぜひプレイして確認してほしい！

STORY of KOF

アッシュ・クリムゾン

重苦しい雲に覆われた低い空を飛び去っていく航空機のエンジン音が、束の間、ふたりの会話をさえぎった。

遠ざかっていく機影を見送る二階堂紅丸の足元には大きなバッグが置かれている。対して、デュオロンは身ひとつの手ぶらだった。

神出鬼没のこの男なら、妙に納得がいく。基本、この男は自分とは異なる世界の住人なのだと、紅丸はそう考えていた。

「──入院？」

エンジン音に邪魔された先ほどの問いを、デュオロンが繰り返した。

「草薙京が？」

「といっても検査入院だよ。──重いか軽いかでいえば、八神を止めようとしてボコボコにされた真吾のほうがよっぽど重症だ。全身の骨折だけでも、ひと月やふた月じゃ治らないだろうさ」

それでも、命があっただけましかもしれない。"血"の暴走を起こした八神庵と相対して、その程度の怪我ですんだのなら、それはむしろ僥倖というべきだろう。

ロングコートのポケットに手を突っ込んだまま、紅丸から少し離れた位置に立ち尽くしていたデュオロンは、静かに瞳を伏せて嘆息した。

「……それでおまえも帰国か」

「ま、ひとまずな。……このまま引き下がるあいつじゃない。ってことは、あいつがチームを組もうって相手はほかにはいないだろ？」

「そういうものか」

「そういうもんだよ」

大きくうなずいた紅丸は、ふと笑みを納めて続けた。

「──おまえ、あの男をさがしてるんだろ？」

「あの男とは？」

「とぼけるなよ。俺はあの男と会ったことがあるんだぜ？」

「……そうだったな」

飛賊と呼ばれる暗殺者集団の一員であるデュオロンは、一族を裏切って出奔したみずからの父親──ロンを捜し続けている。本来なら表舞台に姿を現すことのないはずのデュオロンが、"キング・オブ・ファイターズ"にたびたび出場しているのも、おそらくロンの行方を捜すためなのだろう。

風になびく金髪をかき上げ、紅丸はいった。

「もしまたどこかであの男の噂を耳にしたら、おまえに知らせてやるよ」

「すまない、二階堂。世話をかける」

「別に礼なんかいらないさ。──その代わり、あの小僧を見つけたら俺にも教えてくれ」

デュオロンはしばし無言で紅丸を見やった。

「……おまえとアッシュの間にどんな因縁がある？」

「俺にはないが、あいつにはあるだろうさ。──結局、みんなアッシュにハメられてたってことだろ？」

「また草薙の世話か……まるで保護者だな」

「よせよ」

ふたたび苦笑に表情を崩した紅丸は、腕時計を一瞥してフェンスから背を浮かせた。

「……そろそろ搭乗時間だ」

「息災でな」

バッグを肩にかけて歩き出した紅丸に、デュオロンが淡々と言葉を投げかけた。これから旅に出る知己を見送るのにふさわしからぬ、冷淡で素っ気ないひと言だった。

紅丸は肩越しにデュオロンを振り返った。

「──案外、すぐにまた顔を合わせることになるかもしれないぜ？」

「だとしても、その時はもう同じチームではない」

「……だろうな」

また1機、巨大なジェット機が滑走路に向かって舞い降りてくる。逆巻く風がふたりの長い髪を乱し、またもや彼らの会話を途切れさせた。

強い風から顔をそむけた紅丸が、あらためてデュオロンに声をかけようとした時、さっきまでそこにあったはずの黒い長身の影は、すでにいずこかへと消えていた。

「……らしいといえばらしい、か」

小さく鼻を鳴らし、紅丸はバッグを揺すり上げた。

◆◇◆◇◆

このあたりの地価がどのくらいかということは、あいにくと門外漢の紅丸にはよく判らない。ただ、決して安くないだろうということは想像がつく。

そういう場所に、これだけの広い屋敷を構えていられるということは、財力はもとより、それとはまた別の、隠然たる力が必要だろう。

そして、今は神楽家と名乗っているこの古い一族には、実際にそうした力があるらしかった。

広い庭の池のほとりにしゃがみ込み、ぼんやりと大きな鯉たちが泳ぐさまを眺めていた紅丸は、かすかな絹鳴りの音を聞きつけて振り返った。

「──いつ日本に？」

そう問うたのは、藤色の浴衣をまとった黒髪の和風美人──神楽ちづるだった。

「つい数時間前さ」

「フットワークが軽くてうらやましいわ」

少しさびしげに微笑んだちづるは、庭に面した座敷の縁側に、浴衣の裾を綺麗にさばいて座った。

今年の日本の夏はいつもより蒸し暑く感じる。しかし、ちづるの顔色がさえないのは、絡みつくような暑さに辟易しているからではないのだろう。

冷たい宇治茶を運んできた家人が下がるのを待って、紅丸は単刀直入に尋ねた。

「具合のほうは相変わらずなのかい、ちづるさん？」

「ええ。身体のほうはどうにかもとにもどったけれど、"力"のほうは──」

「そうか……」

「そういえば、肝心なことを忘れていたわ。優勝おめでとう、二階堂さん」

「よしてくれよ。対戦相手が途中で"失踪"しちまった上での不戦勝だぜ？　人さまに胸を張って報告できるような結果じゃあない」

縁台に腰を降ろし、冷茶のグラスをあおる。冷たい渋みが紅丸の喉の奥をすべり落ち、ほのかな甘みとなって口の中に広がっていった。

確かにこの心持ちは、栄えある優勝者のそれとはほど遠い。むしろ紅丸は、敗者にもひとしい口惜しさをかかえて日本に帰国してきたのだった。

神楽家の現当主である神楽ちづると、草薙流の継承者たる草薙京、そして八神流の八神庵──。

彼ら3人は、すでに神話と化した遠い昔、増長した人類を粛清しようとした地球意思"オロチ"と戦い、これを封じた"三種の神器"の末裔である。

現代に復活しようとしたオロチを、激闘の末にふたたび封じることに成功した3人は、しかし、前々回の"キング・オブ・ファイターズ"において、そのオロチに比肩しうるかもしれない強大な敵と遭遇した。

"遥けし彼の地より出づる者"──

彼らはみずからをそう呼んだ。人類によく似た姿を持ち、しかし、人類とは決定的に異なる異種族。彼らのいう"彼の地"がどこを意味しているのかは、ちづるたちも知らない。

ただ、彼らの狙いが、封じられたオロチの力にあるのだということは明確だった。

我が主にオロチの力を満たす──

"三種の神器"の前に姿を現した"遥けし彼の地より出づる者"のひとり、無界なる男は、はっきりとそういったのである。

からりと、グラスの中で氷が鳴った。

うんざりするような蝉の声はいつの間にか絶え、あたりには居心地の悪い沈黙の帳が落ちている。

瀟洒な庭を見つめたまま、紅丸は口を開いた。

「──なあ、ちづるさん。今、オロチの封印はどうなってるんだい？」

「残念ですが……わたしが力を奪われたために、オロチの封印は解かれてしまいました」

ちづるは淡々と答えたが、紅丸が一瞥した彼女の眉間には、忸怩たる思いをしめすシワがかすかに刻まれていた。

「封印を解かれたオロチが、どこかでよみがえった……ってことは、ありえるのかな？」

「それはないでしょう。以前、わたしの姉がゲーニッツに殺され、やはり封印が破られたことがありましたが、オロチの復活までにはさらに数年の時を要しました。まして、わたしたちが再度封印したオロチは完全な復活を遂げたわけではなく、逆に草薙や八神との戦いでかなり弱っていたはずです」

「ってことは、そのオロチがもう一度実体を得て復活するには、それなりに長い時間がかかるってわけか」

「おそらくそうなると思います。……ですが、封印から解放されたオロチが、今どこにいるのかまでは、わたしにも判りません。あるいはすでにオロチの力は、あの無界という男がいっていたように、彼らの主とやらにそそぎ込まれてしまったのかも──」

「ちづるさんにもそのへんのことは判らないのかい？」

「……面目ありません」

黒髪を押さえ、ちづるはふかぶかと頭を下げた。

「"八咫の鏡"の力を失った今のわたしには、オロチの気配を察することすらできないのです」

「別にちづるさんが謝ることじゃないさ。悪いのはあの小僧なんだから」

ちづるを罠におとしいれたのは"遥けし彼の地より出づる者"たちだが、彼女の力を実際に奪っていったのは、アッシュ・クリムゾンだった。以来、ちづるの神器としての力──オロチの封印を"護る者"としての力は、奪われたままになっている。

ちづるはゆっくりと団扇を揺らしながら呟いた。

「アッシュ・クリムゾン……彼はいったい何者なのでしょう？」

「そいつは俺も気になってるんだ。……あいつ、例の長ったらしい名前の連中とはたがいに知り合いらしいんだが、どういう関係なのかがどうにも判らなくてね」

過去に2度、紅丸はKOFを通じてアッシュと会っている。

ひと言でいえば、得体の知れないそばかすの小僧、というところだろう。京や庵のものとは違う緑色の炎をあやつるあの少年が、いったい何を考え、何のために行動しているのか、紅丸にはもちろんのこと、旧知の仲であるはずのデュオロンすら何も知らないという。

縁台を離れてふたたび池のほとりに立った紅丸は、静かな水面に映る自分の姿を見つめ、いっこうにまとまりそうにない考えをあれこれとひねくり回した。

「アッシュとあの連中……仲間なのかと思えば本気でやり合ったり、といって古くからの敵同士という感じでもないしな」

「共闘関係にあったものを、あの少年のほうが裏切った──とは考えられませんか？」

「さてね。……ただ、俺が組んだエリザベートってレディは、アッシュのことを同じ使命を持つ同志だといっていたぜ。裏切ったってことでいえば、むしろ彼女のほうがアッシュに裏切られた口だよ。アッシュの野郎、そんな使命なんか忘れたってほざいてたからな」

前回のKOFでは、紅丸はデュオロンとともに、エリザベート・ブラントルシュをリーダーとするチームで参戦した。

エリザベート自身は、参戦の目的やアッシュとの関係など、肝心なことについては黙したまま口を開こうとしなかったが、少なくとも紅丸が見るかぎりでは、エリザベートとアッシュはかなり親しい仲にあるようだった。

長い金髪をかき上げ、紅丸は大袈裟に溜息をついた。

「たぶんエリザベートは、アッシュが何者なのか、何をしようとしているのか、そのすべてを知ってるはずだ。……だが、俺がいくら尋ねても教えちゃくれなかった。たぶん、この先も完全にノーコメントだろうな」

「そのかたの立場も判るような気がします。……おそらく、かつてのわたしと似たようなものなのでしょう」

「きみと似た立場……？」

「ええ。"遥けし彼の地より出づる者"……彼らをオロチ一族に比するなら、それを宿敵とみなすエリザベート・ブラントルシュはまさしくわたしの立場。とすれば、アッシュ・クリムゾンは──」

「さしずめ、"三種の神器"の輪からはずれた八神庵、かい？」

ちづるを振り返り、紅丸は目を細めた。

「かもしれません。エリザベート・ブラントルシュと"遥けし彼の地より出づる者"が敵対している間で、アッシュはその双方と通じながら、どちらの仲間ともいいきれないポジションにいるように見えます」

「いずれにしても、アッシュの本当の狙いが何なのか、本人を締め上げて吐かせるしかないみたいだな。ついでというわけじゃないが、きみの力も取り返さないと」

「ですが、それも当人の居場所が判らないかぎりは……」

「じきに判るさ」

そう断言した紅丸の耳には、最後に出会った時のアッシュ・クリムゾンの言葉が今もはっきりとこびりついている。

「あいつは、八神の持つ"八尺瓊の勾玉"の力を奪って逃げる時に、こういったんだぜ。──次は京の番だってな」

すでにアッシュは、ちづるの持つ"八咫の鏡"に引き続き、先だっての大会において、八神庵の"八尺瓊の勾玉"の力まで手にしていた。これまで2

度にわたってオロチを鎮めてきた三種の神器は、いまや草薙京が持つ"草薙の剣"しか、その正当な継承者の手に残されていないことになる。
そしてアッシュは、その最後のひとつすら、いずれ手に入れるとうそぶいているのである。
血の気の薄い唇を噛み締め、ちづるは呟いた。
「たとえオロチの力がいまだに彼らの手に渡っていなかったとしても、もし草薙の"力"までがアッシュの手に渡ってしまえば、オロチをふたたび封印することはできなくなります」
「そうはさせないさ」
紅丸の白い革のパンツのポケットで、携帯電話が震え出した。
「これまでのやり口を考えれば、アッシュが真正面から京とやり合うことはないだろう。何らかのどさくさにまぎれて――たぶん、次もＫＯＦの舞台を選んで仕掛けてくると思うよ」
「では――？」
「ああ。どうして俺が日本に戻ってきたと思う？　もちろん、目的のひとつはきみの顔を見るためだけどね」
ストラップをつまんで携帯電話を取り出し、おどけたようにぶらぶらと揺らしながら、紅丸はちづるにウインクした。
「――チームメイトとミーティングの時間だ。名残惜しいが、そろそろおいとまさせてもらうよ」

◆◇◆◇◆

冷たく乾いた河北の大地で生まれ育ったデュオロンにとって、江南の上海はあくまで異邦の地でしかなかったが、それでもここを訪れるたびに懐かしさに似た感情を覚えるのは、少なからずここで積み上げてきた過去があるからだろう。
デュオロンの知己は、この街が年々住みにくくなっている、とぼやいたことがある。
いまや世界経済の中心ともいうべき中国において、首都北京をしのぐ繁栄を見せる上海が、なぜ住みにくい街になりつつあるというのか――それはもしかすると、彼が日の当たらない場所でしか生きられない人種だからなのかもしれない。
古い街並みが壊され、代わって天を摩するような美しいビルが次々に建設されていく中で、社会の日陰者たちは、その生き方を少しずつ変えていく。腕力にうったえることしか知らなかった黒社会の男たちも、この街では、もっとスマートなやり方を学んで生きていかざるをえない。
だが、彼は違う。
時代がどんなに変わろうと、街の風景がどんなに変わろうと、彼は自分が変わることを受け入れない。
だから、真新しい上海が住みにくいと感じるのだろう。
不器用なその男の名を、シェン・ウーという。
デュオロンはその男に会うために、上海へと戻ってきた。

前回のＫＯＦの直後、シェン・ウーは、チームメイトたちとともに唐突にその行方が判らなくなった。
一部では死亡説まで流れたが、もとよりデュオロンはそれを信じていなかった。シェンがそう簡単に死ぬような男ではないと知っていたからである。
その考えが正しかったことは、上海に着いてすぐに証明された。
「……どこにいても目立つ男だ」
シェン・ウーの健在ぶりを見下ろし、デュオロンは冷ややかに微笑んだ。
開け放たれた高窓の、窓枠のところに腰を降ろしたデュオロンの眼下では、ほんの１０分前の祝賀ムードから一転して、阿鼻叫喚の修羅場が繰り広げられていた。
そもそもこのレストランのホールでは、ここのオーナーでもある新安清会の会長――いわゆるチャイニーズマフィアのボスの、還暦を祝うパーティーが開かれていた。列席者の大半は、当然、組織の構成員たちである。
そのホールに、巨大なダンプで壁をぶち抜いて突っ込んできたシェンは、驚きに動きの止まった男たちに嬉々として襲いかかった。ＫＯＦの場でも、こんな派手なパフォーマンスはまず見られないだろう。
ダンプに跳ね飛ばされ、あるいは乱闘でひっくり返されたのか、白いクロスのかかったテーブルはことごとく倒れ、そこに並べられていた酒や料理はすべて床の上にぶちまけられていた。
何ともいえない匂いを放つそのぬかるみの中に、ボスの誕生日を祝うために集っていた黒社会の男たちが、次々に殴り倒され、突っ伏していく。数の上では圧倒的に有利であるはずの男たちが、シェンひとりの暴力の前に、なすすべなく屈服しようとしていた。
同士討ちを恐れているのか、男たちが銃を持ち出すことはなかったが、たとえ彼らが銃を使ったとしても、ダンプの突入から最後の男が昏倒するまでのタイムが少し遅れるくらいの差しかなかっただろう。それほどまでに、シェンの戦闘力は圧倒的だった。
シェンのファイトスタイルには、たとえば武術という言葉から連想されるような流麗さなどかけらもない。デュオロンのように、音もなく敵の背後に忍び寄って一撃するようなひそやかさもない。荒々しく手足を振り回し、罵声をまき散らしながら、触れるものを片っ端からなぎ倒していくその戦い方は、まさしくケンカと呼ぶにふさわしかった。
その締めくくりに、逃げ遅れて腰を抜かしていた小太りのボスが、容赦のない鉄拳を食らってすべての歯を砕かれたところで、デュオロンは惨劇の巷に軽やかに降り立った。
「――ふう」
拳についた血を振り払い、ずいぶんと静かになったホールを見回していたシェンは、ダンプのかたわらに立っていたデュオロンに気づいてこともなげに手を振った。
「よう」
「……また派手にやったものだな」
「ナメたことをしてくれた相手にゃ、それ相応のペナルティを食らわしてやらねェとな」
シェンがにんまりと唇を吊り上げると、その隙間から、よく発達した犬歯が覗いた。
デュオロンはシェンの足元に血まみれになって倒れている老人を一瞥し、いまさらのように尋ねた。
「この連中がおまえに何かしたのか？」
「殺し屋なんざ雇って俺をブッ殺そうとしやがったんだよ」
そういいながら、シェンは腕や首に巻かれていた包帯をわずらわしげに

引きむしっている。包帯の下の傷はほとんどふさがりかけていたが、察するに、それがシェンのいう、殺し屋とやらとの戦いでついた傷なのだろう。こうしてシェンが生き延びている以上、その依頼は不首尾に終わったようだが、だからといって自分を害そうとした相手をそのまま見逃すほど、シェンは甘い男ではない。
遠くからパトカーのサイレンが聞こえてくるのを聞いたシェンは、肩をすくめてデュオロンにいった。
「――ま、詳しい話は後回しだ。面倒なことにならねェうちに、ギャラリーの少ねえ裏口から退場するぜ」
「これだけのことをされても警察に泣きつけんとは、マフィアというのは難儀な商売だな」
「ヘッ、違いねェ」
乗ってきたダンプを放置したまま、シェンはかぼそいこえで呻く男たちを大股で跨ぎ越して歩いていく。半死半生の体をさらす黒社会の住人たちを見て嘆息し、デュオロンもまたそれにしたがった。
「――ところでデュオロンよ」
薄汚れた暗い裏路地を歩きながら、シェンがデュオロンに尋ねる。
「何だ？」
「おまえ、アッシュの居場所を知らねえか？」
こちらから尋ねようと思っていた疑問を先に持ち出され、デュオロンは苦笑せざるをえなかった。
「何だよ、おい？　何がおかしい？」
「いや……おまえも知らないのか」
「は？　おまえもってのはどういう意味だよ？」
「俺がおまえを捜していたのは、おまえならアッシュの行方を知っているかもしれないと考えたからなんだが」
「チッ……」
デュオロンの言葉に、シェンは眉をひそめて舌打ちした。シェンの怒気を感じて驚いたのか、残飯をあさっていた野良猫たちが、慌ててその場から逃げていく。
コートの襟を立て、デュオロンは横目にシェンを見つめた。
「……いったいアッシュと何かあった？」
「まあ、いろいろとな。……思い出すのもムカつくが、ありていにいやぁ、俺をハメてくれやがったんだよ、アッシュくんはな」
ふたりの足は、いつしか通い慣れた運河沿いの酒家へと向かっていた。大きく西に傾いた茜色の陽射しが、人気のない倉庫街に、ふたりの影を長く引き伸ばして描き出している。
シェンはうっすらと傷の残る頬をかき、デュオロンに尋ねた。
「……で、おまえはどうしてアッシュを捜してんだ？」
「正確にいえば、俺が捜しているわけではない。――エリザベートという女を覚えているか？」
「ああ、おまえのチームメイトだったおカタい女か？」
「彼女がアッシュを捜している」
「何でまた？」
「詳しい事情は俺も聞いていない。……が、どうやら例の妙な連中に絡んだ話らしい」
「へえ」
相槌を打ったシェンの顔に、獰猛な獣を思わせる笑みが浮いた。シェンがこういう表情を見せるのは、たいてい、そこに楽しそうな闘争の臭いを嗅ぎつけた時と決まっている。
「……実をいえば、アッシュが何をしようとしているのか、俺もまんざら興味がないわけではない」
「そうか？　俺は興味ねェな」
「だろうな」
シェンが興味があるのは、強い相手と思う存分戦うことだけだろう。ある意味、とても判りやすい男だった。
「……アッシュを追いかけていれば、おのずとそういう相手が出てくることになるだろうが」
「たとえ出てこなくてもよ、こっちはアッシュをこのままにしちゃおけねえんだよ。判るだろ、親しき仲にも礼儀ありってな？　――前みてェにいっしょになって陽気に騒ぐにゃ、テメエのやらかしたことに落とし前はつけてもらわねえとよ」
「そういうものか」
「そういうもんだよ」
「具体的には？」
「１発思いっ切りブン殴る」
シェンの拳が唸りをあげて空を打った。
「……ま、あいつは俺の舎弟みてェなモンだからな。俺をハメた件についちゃあ、それでチャラにしてやるぜ」
不敵に笑いながら、シェンはデュオロンの肩に手を回し、馴染みの酒家に入った。
シェンはいうまでもなく、デュオロンのほうも、あの哀れなマフィアたちのことなどすでに忘れていた。あれだけ派手にやらかしたケンカも、シェンにとっては、ごく当たり前の、日常のひとコマにしかすぎないのである。

◆◇◆◇◆

紅丸が矢吹真吾の病室を訪ねたのは、面会時間がもうすぐ終わろうかという頃のことだった。
「悪い、久しぶりで日本の渋滞をナメてたよ。もう少し早く来るつもりだったんだが――」
「いや、ぜんぜん悪くないっす。むしろありがたいっス！　わざわざすいません、二階堂さん」
ベッドの上に身を起こした真吾は、やってきた紅丸に向かってぺこりと頭を下げた。
「よう、大門先生！　こっちもお久しぶり」
「うむ」
先に来ていた大門五郎が、いつもながらのむっつりした顔で応じる。もっとも、大門が決して不機嫌でないのだということは、紅丸にもよく判っていた。朴訥な柔道家のごくわずかな表情の変化を読み取れるほどに、ふたりのつき合いは長い。
パイプ椅子に腰を降ろした紅丸は、包帯とギプスで全身を覆われた真吾をあらためて見やり、意味ありげに何度もうなずいた。
「……意外に元気そうじゃないか、ミイラ男」
「いやー、だって俺、身体が丈夫なことだけがとりえですから」
「ま、確かにそうかもな」
「ちょっ、紅丸さん！　そこはあれですよ、そんなことないぜっていってくれるとこじゃないんですか？」
突き放したような紅丸の反応に、真吾は苦笑混じりに頭をかいた。
草薙京、八神庵とともに前回のＫＯＦに出場した真吾は、大会終盤で突如"血"の暴走を起こした庵から京をかばい、全治数ヵ月の重傷を負った。それがこうして誰かのささえもなしに身を起こして談笑できるというのは、確かに真吾のタフさの証拠といえるのかもしれない。
入院から半月もたたずにこれでは、ベッドを降りてトレーニングを再開するといい出すのももうすぐだろう。矢吹真吾というのは、そういう向こう見ずなところのある少年だった。
「――それにしても、真吾の分際で個室とはゼイタクだな」
「ああ、この病室を押さえてくれたの、神楽さんなんです」
「ちづるさんが？」
「はい。俺は別にいいっていったんスけど、こうなったのも、もとはといえば自分のせいだからって――」
「そうか……」
真吾が、水と油ともいえる京と庵とチームを組み、両者を共闘させようと発奮していたのは、それが"力"を失ったちづるの願いだということを知っていたからだった。
本来、真吾の負傷に対して、ちづるが負い目を感じる必要はない。もとより格闘家が傷つくのは自己責任以外の何物でもなく、まして真吾の場合、ちづるが出場してくれと頼んだわけでもないのである。
しかし、それでもちづるにしてみれば、自分がアッシュに"力"を奪われてさえいなければという思いがあるのだろう。八神庵が今になって"血"の暴走を起こしたのは、明らかにオロチの封印が解かれたことが原因だった。ちづるはそのことで余計に自分を責めているのだろう。
面会時間の残りを確認し、紅丸は真吾に尋ねた。
「――おまえがすぐにブッ倒れちまったから聞くに聞けなかったんだが、あ

の時、あそこで何があったんだ？」
「すいません、俺にも詳しいことは……ただ、いきなり八神さんが正気を失ったみたいになって、草薙さんに襲いかかったんです。俺、どうにか草薙さんを助けたくって、八神さんを止めようとしたんですけど――」
　そこで言葉を途切らせ、真吾はうつむいた。
「……おぬしが気にすることではない」
　大門がそっと真吾の肩を叩いた。
「そりゃそうだ。もしその場にいたのが俺やゴローちゃんだったとしても、暴走した八神を止められたとは思えないからな。ありゃあ人じゃない、まさに怪物だ」
　そんな言葉がなぐさめになるはずがないと、紅丸には判っている。しかし、今はそれ以外に真吾にかけてやる言葉が見つからなかった。
「……てことは、アッシュが現れたのはその直後くらいか？」
「あ、はい。……そのへんから俺もよく覚えてないんですけど、とにかく、アッシュさんが八神さんの背後に近づいて、何かこう……人魂？　っていうんですか、とにかくそんなようなものを、いきなりしゅぽって引き抜いた感じになって、それで八神さんも倒れて――」
「そこに俺たちが駆けつけたってわけか」
「たぶん……」
　紅丸たちが駆けつけた時、すでに京も庵も、それに真吾も、その場に倒れ伏して意識を失っていた。ただひとりアッシュだけが、雨の中で癇に障る冷笑を浮かべていたのである。
「……そういえば、あのあとアッシュさんはどうなったんですか？」
「逃げたよ」
　おのれの不手際を認めなければならない屈辱に、紅丸の顔がゆがんだ。
「俺とデュオロンと、それにエリザベートと――３人がかりでとっ捕まえようとしたのに、その目の前で、煙のように消えちまいやがった」
「消えた――だと!?」
　珍しく頓狂な声をあげた大門に、紅丸は渋い表情でうなずいた。
「ああ。あれはたぶん、“鏡”の力ってやつだ」
「神楽さんの……」
　本来ならちづるの手にあるべき“鏡”の力をもちいて、アッシュは紅丸たちの前から姿を消した。それは、アッシュがその力を完全に自分のものとして使いこなしているということを意味している。
　そして紅丸は、真吾の言葉から、アッシュが八神庵の力をも奪い去ったのだということをはっきりと確信した。次に会う時、おそらくアッシュは、“勾玉”の力すら我がものとしているだろう。
　大門は眉間のシワを深くし、太い腕を組んだ。
「……神楽どのに八神と来れば、アッシュの次の狙いが京であることは明白だが……」
「そうだよ、肝心の京のヤツはどこにいるんだ？」
「……」
　真吾と大門は顔を見合わせ、無言で首を振った。
「検査入院したんだろ？　病院はどこだよ？」
「病院はここだったんですけど、ロクに検査もしないうちにすぐに抜け出して姿をくらませちゃって――」
「あのバカ……！」
　額に手を当て、紅丸は呻いた。

　いかにも口うるさそうな看護婦に追い立てられ、紅丸と大門は病院をあとにした。
　すでに日は暮れ、あたりには蒸し暑い真夏の夜の帳が降りている。街灯に照らされた通りを並んで歩きながら、紅丸は大門に問うた。
「京のヤツ、今頃何してると思う？」
「さて……」
「らしくもなく、山ごもりでもしてんのかね？」
「……前にも一度、このようなことがあったな」
「ああ。人に努力する姿を見せたくないってのは判るけど、あいつの場合、少し極端なんだよな」
　不意をつかれたとはいえ、八神に一撃で昏倒させられた事実は、おそらく京のプライドをいたく傷つけただろう。それを払拭するために、京が人知れず技に磨きをかけているであろうことは容易に想像がつく。
「……京のほうはこれで大丈夫だな」
「ひとりで行動させておくのはあやうくはないか？」
「だからといって、あいつが俺たちに護衛されることを喜ぶとは思えないけどね」
「……確かにそうだが」
「結局、強くなりたいなら自分でどうにかするしかないのさ、ここまで来ちまったのなら。俺たちだってそうだろ？」
　大門が重々しくうなずいた。柔道の世界で何度も頂点に立ったことのある男は、おのれを磨くということの厳しさを誰よりもよく知っている。
「あとは八神の動きが気になるが――そっちはまあ、京が動けばおのずと、ってところだろ。さしあたって俺たちにできるのは……」
「どうだ、紅丸？　あすにでもウチの大学の道場に来んか？」
「おいおい、勘弁してくれよ」
　野太い笑みを浮かべたチームメイトを見上げ、紅丸は苦笑混じりに肩をすくめた。
「こっちはきょう帰国したばかりなんだぜ？　まだ時差ボケも治っちゃいないんだ、あしたはゆっくりと休ませてくれよ」
「冗談だ。体調管理も重要な仕事だからな」
「……ゴローちゃんが冗談をいったぜ。あしたは大雨だな」
　胸のうちにふくらむ不安を強引に笑みで押しのけ、紅丸は星の少ない夜空を見上げた。

◆◇◆◇◆

　大聖堂の傾斜のきつい天蓋の縁に腰を降ろし、足をぶらぶら揺らしながら、星の少ない夜空に向かって手をかざす。
　ネイルアートのできばえに満足げに笑った少年は、その指先に緑色の炎をともした。
　その炎が、時に赤く、時に青く、ゆらゆらとゆらめくたびに色が変化していく。それを見つめる少年の口もとには、何ともいえない乾いた笑みが張りついていた。
　セーヌ川北岸、パリ18区。街でもっとも高い丘の上に建つ大聖堂は、パリでも指折りの観光名所だが、さすがにこのような場所にまで立ち入る観光客はいない。
「――アッシュ・クリムゾン」
　不意に飛んできた女の声に、少年はあざやかな炎を握り潰して視線をめぐらせた。
「おまえがその力を手に入れたのは、炎をもてあそぶためではあるまい？」
「牡丹サン……だっけ？」
　いつの間にそこへやってきていたのか――同じく天蓋の縁に危なげなく立つ若い女を見やり、少年は冷淡に微笑んだ。
「――わざわざそんなこというためにモンマルトルまで？　けっこうヒマなんだ、アナタたちって」
「くだらん」
　牡丹と呼ばれた女は憤然と眉を吊り上げ、手にしていた白い封筒を少年に投げ渡した。
「……今度の大会の“招待状”だ」
「へえ」
　指先ではさみ取った古式ゆかしく赤い封蝋の捺された封筒を一瞥し、少年はそばかすの散る鼻をひくつかせた。
「――ボクにもくれるんだ？　律儀なんだネ」
「いよいよ最後の仕上げだ、ぬかるなよ？」
「別にボクはアナタたちの部下じゃないんだ。いちいち指図するの、やめてくれるかな？」
「貴様――」
　少年の不遜な言葉に色めきたった牡丹は、しかし、すぐにその怒気を鎮めて大きく嘆息した。
「……自分の立場というものを、もう少し冷静に考えることだな。貴様がそうしていきがっていられるのはどなたのおかげなのか――あまり調子に乗ると、身を滅ぼすことになるぞ？」
「ご忠告どうもアリガト、牡丹サン。せいぜい“使えねえヤツ”っていわれないようにがんばるヨ」
「それともうひとつ」
「まだ何かあるわけ？」
「……ブラントルシュの女が、おまえを捜してパリに入ったようだ」
「ベティが？」
　一瞬、少年の顔から笑みが消えたが、その驚きの表情はすぐにまた笑みによって覆われた。
「邪魔になるようなら貴様が始末しておけ」
　そういい残して、牡丹の姿がパリ市内を見下ろす殉教者の丘から静かに消えていく。
「あーあ……」
　招待状を無造作にたたんでポケットに押し込んだ少年は、長く伸びた前髪をいじりながら、うんざりしたようにぼやいた。
「ベティも相変わらずマジメだね。もう少しのんびりできると思ったのに」
　次の瞬間、少年の姿が赤い陽炎に包まれ、その場から消失した。

◆◇◆◇◆

KING OF FIGHTERSを開催する。――以上『R』

　驚くほどシンプルな内容の招待状を受け取った時、二階堂紅丸が軽い驚きを覚えたのは、その素っ気ない文面にではなく、前回大会からさして間を置かずに今度の大会の開催が決定したからだった。
「差出人は『R』――か。懐かしいね」
　見覚えのある赤い封蝋に、思わず口もとがゆるむ。
「今回の主催者……果たして何者だ？」
　青いオープンカーの後部座席をひとりで占拠していた大門が、時を同じくして自分のところにも届いた招待状を見つめ、低い声で呟いた。
「ルガールはヤツの本拠地とともに自爆したはずだが――」
「ちづるさんからの情報だと、今度の大会は世界各国のマスコミも動かしてかなり大々的にブチ上げるらしいからな。正式な記者会見が開かれれば、主催者の正体もおのずと判るさ」
　ラジオから流れてくる曲に合わせてリズムを取りながら、紅丸はハンドルを握っている。空港へのハイウェイを走るオープンカーのボディが、陽光を跳ね返して青く輝いた。
「――それにしても京のヤツ、俺と入れ違いに海外に行ってたとはね」
「山ごもりよりは、らしくはあるが」
「ま、努力が嫌いな京が率先して修行してきてくれたってのは、こっちとしては頼もしい話だよ」
　紅丸のもとに京から連絡があったのはゆうべのことだった。詳しい事情は何ひとつ説明しないくせに、あした帰国するから空港まで迎えにきてくれという一方的な電話だったが、紅丸にしてみれば、腹が立つより先に京の無事を確認できて安堵したというのが、いつわらざる心境だった。
　広々とした空港の駐車場に愛車を停め、紅丸は唇を吊り上げた。
「さて……それじゃ久しぶりに、日本最強チームの顔合わせといきますか」
　オロチと戦った時も、ネスツと戦った時も、結局はこのメンツに帰ってくる。ＫＯＦの常連といわれるチームは数多くあれど、自分たちこそが最強だという自負が、紅丸にはあった。
　爆音を響かせて滑走路へと舞い降りていくジャンボジェットを見上げ、紅丸と大門は空港のロビーへと向かった。

◆◇◆◇◆

　シャルル・ド・ゴール空港からイル・ド・フランスでパリ市内へと入ったデュオロンは、時差ボケで大あくびを連発している連れを一瞥し、冷ややかな微笑を浮かべた。
「……あンだよ？」
　デュオロンの視線に気づいたシェンが、眉をひそめて尋ねる。
「花の都にこれほど似合わない男も珍しいな」
「うるせえ」
「……今のうちにいっておくが」
　改札を抜けて地上に向かうエスカレーターに乗ったデュオロンは、毒づいているシェンに釘を刺した。
「今回のチームリーダーは、おそらくおまえが一番嫌うタイプの女だ」
「口が達者で高慢で鼻っ柱が強いってか？」
「どれも当てはまる」
「おい」
「もうひとつ、向こうが一番嫌いなタイプの男は、おそらくおまえだろう」
「おい」
「そうしたことをすべて呑み込んだ上でうまくやれ」
「気楽にいってくれるぜ……だいたい、俺をメンバーに加えたいってんなら、向こうが上海まで迎えにくるのがスジってモンじゃねえのか？」
「そういうへりくだり方を知らないお嬢さまだということさ。……プライドの高さを少々くすぐって、適当にあしらっておけばいい」
「チッ……おまえとちがって俺は正直者なんだよ。腹が立つことがありゃァはっきりといわせてもらうぜ」
「それはかまわん。……だが、あくまで俺たちの目的はアッシュを見つけ出すことだ。それを忘れるなよ」
「いわれるまでもねえ。……あの小僧、1発ブン殴って泣かしてやらなきゃ気がすまねえぜ」
　すでにくしゃくしゃになっている招待状の封筒をポケットに押し込み、シェンは両手のグローブをはめ直した。
　地下鉄のホームから地上へと上がってきたふたりを、パリの華やかな陽射しが出迎える。
　シェンだけでなく、自分もまたこの街には不似合いだということを自覚しながら、デュオロンはパリの大地を踏み締めた。

エリザベートチーム

　青々とした草原に、さざなみが立つ。
　古き伝統と使命を現代にまで伝えてきた一族の住まいは、今では南仏の自然の中に溶け込み、もはや往時の面影はほとんどない。かろうじて残っている水の涸れた噴水と焼け焦げた柱石だけが、かつてここで繰り広げられていた絢爛豪華な日々を物語っていた。
　上半身を失った女神像を見上げていたエリザベートは、目を細めて青空を振り仰いだ。
　広大な屋敷と、そこに住む一族のすべてを灰燼に帰した大火から、何年かたったのだろうか——
　今にして思えば、あの大火自体が、何らかの予兆、あるいは何者かの策謀だったのかもしれない。
　いずれにしろ、あの日を境に、重い使命を受け継ぐ者はただふたりだけになってしまった。
　あの日からふたりは、本当に姉と弟のように暮らしてきた。
　だが、今はその片割れもここにはいない。
「……」
　在りし日にこの庭で撮影された数枚の写真を手に、黒衣に身を包んだエリザベートは、何時間もその場に立ち尽くしていた。
「……お嬢様」
「判っています。……もう少しだけ」
　背後からかけられた老人の声に、エリザベートは小さくかぶりを振った。

　また吹き寄せてきた風が、エリザベートの顔を隠す黒いベールを揺らした。

◆◇◆◇◆

　パンツのポケットに手を突っ込んだまま、シェンはテーブルの上のデミタスカップを見つめている。小刻みに揺れている膝頭が、上海から来たこの男の苛立ちを表しているようだった。
　カップに半分ほど残ったエスプレッソを一気に飲み干し、シェンは眉間のシワを深くした。
　あと３秒ももつまい——デュオロンがそう予想してからきっかり３秒後、シェンはかためた拳を振り上げ、テーブルに叩きつけようとした。
「よせ」
　テーブルがまっぷたつになる寸前、ひょいと伸ばされたデュオロンの手がシェンの拳を受け止める。シェンはぎろりとデュオロンを睨みつけたが、結局は何もいわず、舌打ちしてチームメイトの手を振りほどいただけだった。
　芸術家と観光客でにぎわうモンマルトルは、初夏の夕映えにいろどられてまばゆく輝いている。ここではプロムナードに伸びた男たちの影さえも、どこか芸術的に見えた。
　いろいろと後ろ暗いところのあるデュオロンには、自分があまりに場違いなところにいる気がして、苦笑がもれるのを禁じえなかった。
　その小さな笑い声を聞きつけたのか、ふたたびシェンのまなざしがデュオロンを射た。
「……何がおかしいんだよ？」
「いや……俺もおまえも、ここには場違いだなと思っただけだ」
「来たくて来てるわけじゃねェ」
　シェンはデミタスカップの縁を指ではじき、憤然と吐き捨てた。
「——で、こいつはどういう趣向なんだ？」
「何がだ？」
「おい、俺たちはわざわざ呼び出されてこんなトコまで来てるんだぜ？」
「そうだな」
「こっちはふたり、向こうはひとり、だったら向こうが上海まで来るのがスジだろうが。……それをどうして俺たちがフランスくんだりまで来なきゃならねェんだよ？」
「呼ばれたからだろう」
　デュオロンはこともなげに答えた。もちろん、シェンがその答えに満足しないことは判っている。
「あのなあ——」
「……来たようだ」
　デュオロンのひと言に、シェンは不機嫌そうに背後を振り返りった。
「お待たせして申し訳ありません」
　やってきたエリザベートは、慇懃にふたりに頭を下げたが、遅参の理由を口にすることはなかった。
　椅子をがたんと乱暴に鳴らして立ち上がったシェンは、喪服姿で現れたエリザベートを上から下まで見渡し、大仰に肩をすくめた。
「やけに遅いお出ましだな。おまけにずいぶんとおめかししてるじゃねぇか。——パーティーの帰りか？」
　皮肉というには少しばかり毒の効きすぎたシェンの言葉を黙殺し、エリザベートはクラッチバッグから白い封筒を取り出した。
「——招待状は？」
「無論」
「あるぜ」
「なら問題はありません。——大会の初戦当日、試合開始１時間前に会場で会いましょう」
「はァ⁉」
　淡々としたエリザベートの言葉に、シェンが眉を吊り上げた。
「——てめェなァ、俺たちはてめェが来いっていうからわざわざ地球を半周してきたんだぜ？　それを何だ、人をさんざん待たせておいて、それでオシマイかよ⁉　ンなハナシなら電話１本ですむだろうが！」
「よせ、シェン」
　エリザベートに食ってかかるシェンをなだめ、デュオロンは立ち上がった。
「——どのみち俺たちの初戦の会場はこのフランスだ。渡欧が少しばかり早まったと思えば腹も立つまい？」
「だからパリ観光でも楽しんでろってか⁉　おまえだって、こんな街ガラじゃねェっていったばかりだろうがよ、ついさっき？」
「観光が嫌なら蟹でも食いにいったらどうだ？」
「おまえな——」
「冗談だ」
　ふたりのそのやり取りの間に、エリザベートはすでにその場を離れていた。

　遠ざかるエリザベートの背中が、いつもの気丈な彼女らしくもなく、やけに小さく見える。
　同じくエリザベートを見送っていたシェンが、小さく鼻を鳴らして呟いた。
「……あのお嬢様、アッシュとはどういう関係だ？」
「詳しくは俺も知らん。どうやら親戚か何からしいが……ただ、もっと濃い何かがあるのかもしれん」
「そういうトコを全部伏せた上で手を貸せってのは、ちょいとムシのいいハナシじゃねェか、おい？」
「不満があるなら別のメンバーを捜すか？」
　デュオロンは静かにシェンを見やった。
「……今からおまえを受け入れてくれそうな知人がいるといいが」
「確かに俺ァ、味方より敵が多いけどよ」
　みずからを揶揄するかのように、シェンは唇を吊り上げて笑った。
「……どうせならアッシュの野郎に奢らせてェな」
「何の話だ？」
「蟹だよ。——今度の大会が終わったら、３人で食いにいこうぜ」
“キング・オブ・ファイターズ”——世界各地を転戦する一大格闘大会は夏のさなかに始まる。その結果が出る頃には、すでに世間は秋を迎えているだろう。上海蟹のシーズンには、それでもまだ少し早いかもしれないが、気の早いシェンにはそれでちょうどいいくらいなのかもしれない。
　シェンは気安げにデュオロンの肩に手を回した。
「——んじゃとりあえず、どっかで１杯やろうぜ」
「あてがあるのか？」
「あるわけねえだろ」
「だと思った」
　デュオロンは頭の中にパリの地図を思い描き、ここから一番近いメトロへの道を歩き出した。たとえ不慣れな土地であろうと、その地図を完璧に記憶して行動するのは、暗殺者として生まれ育ってきたデュオロンの生来の癖のようなものといえる。
　冷ややかな影が落ちる地下への階段を下りながら、シェンはデュオロンに尋ねた。
「どこに行く気だよ？」
「１３区だ」
　ベトナムや旧インドシナといった東南アジア植民地の宗主国だったこともあってか、フランスはヨーロッパ最大の華人在住国であり、パリの１３区には世界屈指の巨大なチャイナタウンが存在する。そこに行けば、ふたりの口に合う酒も料理も選び放題だろう。何より、空気が落ち着ける。
　ふと、シェンが踊り場で足を止め、地上を振り返った。
「……どうした？」
「いや」
　大袈裟にかぶりを振り、シェンは皮肉をたたえた笑みを浮かべた。
「——戦う理由なんてのは、人それぞれだよな」
「いまさらなことをいう」
「ああ、いまさらだ。……他人の都合なんざ知ったこっちゃねえ」
「……行くぞ」
　シェンとともに、デュオロンは地下の闇の中へと姿を沈めた。
　花の都を照らす陽射しのあたたかさより、こごる闇の冷ややかさのほうが、自分たちには居心地がいいように思われた。

　日没の前後、風が少しだけ強くなった。
　少し前まで、その白い壁面を夕陽の茜色に染めていたサクレ・クール寺院も、今ではほの白い照明に照らし出されている。観光客の姿も、昼間よりは少ないものの、まだ完全にはなくなっていない。
「あの子の気配がします」
　かたわらにひかえる老執事に、エリザベートはいった。
「もうここにはいない。……でも、あの子は確かにここにいた」
「お嬢様」
「心配しないで、爺」
　不安げな老執事に小さく微笑みかけたエリザベートは、ベールつきの黒い帽子を脱いだ。
「わたしは弱気になどなっていません。きょうのあれは……ただ、覚悟を決めていただけです」
「お覚悟を……⁉」
「あの子があくまでおのれの使命を忘れたというのなら——その時は、そういう覚悟が必要になるということです」
「お嬢様、それはあまりにも……！」
「大丈夫です」
　エリザベートが握り締めた拳から、白い光が針のように細くあふれ出す。夕闇を押しのけて広がるエリザベートの内なる光が、彼女自身の顔をほのかに照らし出した。
「わたしの心に光あるかぎり、かならず……！」

STORY of KOF XI

日本チーム

北半球が夏を迎えつつある頃、南半球はすぎゆく秋を惜しんでいる。
その季節よりも早足で、若者は世界をめぐっている。
しかし、その旅も間もなく終わりを告げようとしていた。

アルゼンチンタンゴの哀愁を帯びた旋律が、この裏路地にまで聞こえてくる。

ひと月以上もこの国に滞在していて、タンゴのステップのひとつも覚えられなかったといえば、紅丸ならきっと馬鹿にするだろうが、別に若者はダンスを習いにきたわけではない。

タンゴのメロディに合わせて口笛を吹きながら、革ジャンのポケットに手を突っ込んだまま、若者は弱々しいネオンの輝きにかすかに照らされた道を歩いている。

と――。

若者は唐突に大きく後ろへと跳んだ。

「――――!」

肩にかけていたナップザックをその場に落とし、軽く拳を握って身構える。

その頬に、うっすらとした赤い血の線が浮いていた。

「……何モンだ、テメェら?」

濃い闇に向かって、若者は低い声で問うた。

「草薙京――だな?」

闇の向こうから嘲りを含んだ声とともに現れたのは、マッシュルームカットのひょろりとした少年と、不自然なほどにその少年に寄り添うショートボブの少女――ふたりとも闇よりも暗い目をしていて、病的なまでに肌が青白い。

「その気配、覚えがあるぜ」

ふたりを見据えたまま、若者――草薙京は頬の傷をそっと押さえた。

「……例のナントカって連中の仲間か？　いったい俺に何の用だ？」

「――――」

少年は京の問いには答えず、手にしていた紐のようなものをもてあそんでいる。その手もとを見やり、京は目を細めた。

少年が手にしていたのは、黒い革製の眼帯だった。

それを見た京の脳裏に、老練な隻眼の傭兵の姿がよぎった。

もしこの少年が、京が思い浮かべた男から眼帯を奪ってきたのだとすれば、その実力はかなりのものに違いない。サマーセーターを着込んだ少年の体格は、格闘家というにはあまりに細すぎたが、その柔弱な姿の内側に、何か尋常ならざる力を秘めているのかもしれなかった。

「なるほどな。ただのネズミじゃないってことか。――で、いったい俺に何の用だ？　このままダンマリを続けるんだったらこっちにゃ用はねえんだ、さっさと道を開けな」

「威勢だけはいいじゃないか」

少年はおどけたように右目に眼帯をつけると、長く爪が伸びた右手で京を不躾に指差した。

「……こうしてアイサツするのは初めてだけど、完全に見込み違いだったよ、草薙京。まさか“剣”の継承者がこの程度だったなんてな」

不意討ちによって頬に浅く傷を刻まれた京を前にして、少年は少女と顔を見合わせ、くすくすと笑っている。しかし、完全に自分を見下しているようなその態度にも、京は決して怒りをあらわにはしなかった。むしろその口もとには、不敵な笑みさえ浮かんでいる。

「そういうテメェらこそ、ナメた口を聞くには１００年早ェんじゃねえのか?」

「何だと――」

「まだ気づかねえのか?」

京が逆に少年を指差すと、少年のサマーセーターの胸のあたりが、不意に真っ白な灰に変わって崩れた。

「――!!」

少年の表情が驚きにこわばる。彼が闇の中から京を急襲したあの刹那、京は頬の皮一枚を切らせながら、少年の急所へと正確無比な――それでいて十二分に手加減をした一撃をあたえていたのである。もし京にそのつもりがあったなら、少年は今頃、草薙の炎に包まれてこの場に倒れていたかもしれない。

それが判ったのか、少年の口調から京に対するあなどりの色が消えた。

「……確かに見込み違いをしていたようだ。予想以上という意味でね」

「ご理解いただけて何よりだ」

京は軽く首を回し、唇を吊り上げた。

「――なら、今度はこっちから行かせてもらおうじゃねえか!」

「待ちなよ」

京が間合いを詰めようとする寸前、少年が何か白いものを京に投げ渡した。

「――?」

咄嗟にそれを受け止めた京は、思わず眉をひそめた。

白い封筒に赤い封蝋、そしてそこに捺された“R”の飾り文字――どれもこれも見覚えのあるものばかりだった。

京は闇からの訪問者たちに視線を移し、いぶかしげに尋ねた。

「……どうしててめェらがこんなモンを?」

「逃げ出されたんじゃ困るんでね。念には念を入れて、アンタには直接招待状を届けることにしたのさ。――もっとも、どうやら無用の心配だったみたいだけど」

溜息混じりに肩をすくめた少年は、不気味な沈黙を続ける少女とともにゆっくりと後ずさり始めた。

「確かに渡したよ、草薙京。たぶん、アンタが捜してるヤツも出てくるだろうさ。……せいぜいがんばってくれよ」

「余計なお世話だぜ」

少年たちが闇の中へと帰っていくのを見送った京は、あらためて招待状を見つめた。封を切らずとも、中身はすでに予想がついている。

拾い上げたナップザックの中に封筒を押し込み、京は笑った。

「ま、燃えさせてくれりゃ何でもいいさ。――俺はあの野郎をブチのめすだけだからな」

◆◇◆◇◆

信号待ちの間、バックミラーの角度を調整しながら、二階堂紅丸は草薙京に尋ねた。

「――そういやおまえ、真吾の見舞いはどうする?」

「必要ねえ」

「ちづるさんのところは?　この前八神が来たらしいぜ?」

「もっと必要ねえ」

ぶっきらぼうに突き放し、京はあくびを噛み殺した。

つい小一時間前、空港で久方ぶりに再会した草薙京は、よくも悪くも昔のままだった。愛想がよろしくないのも昔のまま、いい年をして、まだどこかに子供っぽい部分が残っているのも相変わらずだった。海外で武者修行をしてきたという話だが、鍛えられたのはもっぱら肉体面だけらしい。

バックミラー越しに後部座席の大門五郎と視線を交わし、紅丸は小さく苦笑した。

「――何だよ」

京がじろりと横目で紅丸を睨んだ。

「何が?」

「今笑ったろ?」

「別に」

「――ふん」

助手席を大きくリクライニングさせ、京は窓の外を見やった。

「――ところで大門よ」

「何だ、京?」

「おまえ、本業のほうはいいのかよ?」

「ワシはつねに一柔道家のつもりでおる。心配にはおよばん」

静かに愛車をスタートさせた紅丸が、生真面目そうな大門の言葉のあとを受けてつけ足した。

「ゴローちゃん、大会が終わるまで講師のほうは休むんだとさ」

「へえ、それじゃ教え子たちのためにも負けられねえな」

「無論のこと、負けはせぬ。……それはおぬしも同じだろう?」

「――まあな」

車窓の外を、風のような速さで緑が流れていく。ぼんやりとそれを眺め、京は気の抜けたような笑みをもらした。

「――なあ、紅丸、大門」

「どうした?」

「いまさらなことをいうけどよ、かまわねえか?」

「何だよ、あらたまって?」

「今度の大会、主催者が誰かは知らねえが、裏で糸を引いてんのはあの連中だぜ」

“遥けし彼の地より出づる者”――これまでの大会で、紅丸も大門も、そう呼ばれる者どもとの邂逅を果たしている。彼らが恐るべき敵だということも承知している。

そうした敵との戦いを予言する京の言葉に、だが、紅丸も大門も、顔色を変えることはなかった。

「ま、そんなことだろうとは思ってたさ」

横顔に涼しげな笑みをたたえ、紅丸は京を一瞥した。

「敵が強いほうがやり甲斐もあろうというものよ」

巨木の枝のような腕を組み、大門は野太い笑みを浮かべた。

「――確かにいまさらだな」

「うむ。いまさらだな」

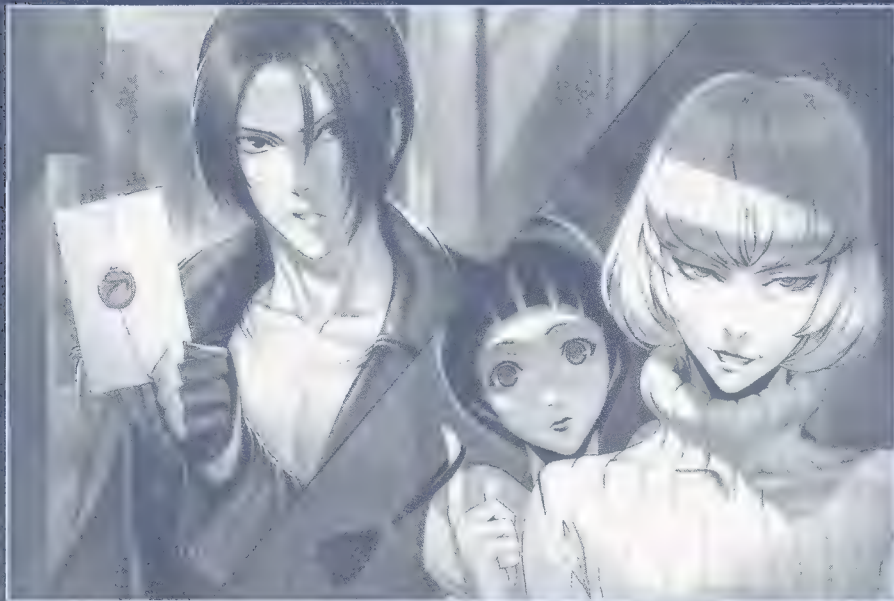
「うるせえ」

京は不貞腐れたように目をつむった。

◆◇◆◇◆

若者がふるさとへ戻ってきた時、北半球はまぎれもなく夏だった。
夏は彼らの心を熱くさせる。
いつもの仲間と、いつもの夏、それと、もしかするとあの男――。

京を燃えさせるには、それで充分だった。

STORY of KOF XI　八神チーム

　このところの暑気を考えれば、その夜は決して暑くはなく、ときおり強い風が吹くこともあって、むしろすごしやすいとさええた。
　にもかかわらず、神楽ちづるが目を醒ましたのは、やはり暑さのせいというより、虫の知らせというものだったのかもしれない。
「――――」
　庭に面した障子を透かして射し込む満月の光が、部屋の中を青く静かに照らし出している。
　その障子に細長い影が映り込んでいることに気づいた瞬間、ちづるの意識は完全に覚醒した。
「！　誰!?」
　ひそめた声でそう誰何してから、ちづるはすぐに自分の未熟を悟った。こうしてはっきりとその影を見据えるまでもなく、気配を探れば、庭先に音もなく現れた訪問者の正体などすぐに判る。
　ちづるが恥じたおのれの未熟を、影もまた察したらしい。
「……腑抜けたな、神楽」
　低い冷笑が飛んできた。
「あなたこそ――」
　白い襦袢の胸もとを深くかき合わせ、ちづるは布団の上に身を起こした。
「あなたのほうこそ、炎を失ったままなのでしょう？」
「それがどうかしたか？」
　その傲慢な返答に、ちづるは返す言葉がなかった。
　紫の炎を失ってもなお、彼の強さは色褪せていない。ちづるの身辺警護のためにこの屋敷に詰めているボディガードたちを、ことごとく叩き伏せてここまでやってきたことを思えば、それは疑いようのない真実だった。
“鏡の力”を失い、覇気すらも失いかけていた自分とは大違いだと、ちづるは唇を噛み締めた。
「貴様の力が戻っているかと思って様子を見にきたが……やはりあの小僧を始末する必要があるようだな」
　男がきびすを返す気配に、ちづるは慌てて手を伸ばした。
「待ちなさい、八神！　これは、あなたにとっては大きなチャンスかもしれないのよ!?」
「……何がだ？」
「あなたの使う八神の炎は、この６６０年の間に、オロチの力と分かちがたいほどに混じり合ってしまっているわ。でも、あなたが“勾玉”の力と炎を失った今なら――今なら八神家が、オロチの呪縛から逃れることもできるかもしれないのよ？」
「くだらん」
　男はちづるの訴えを一笑に付した。
「……俺は俺だ。八神家のことなど知らんな」
「八神――」
　なおも男を呼び止めようとして、ちづるは自分がいかに不条理なことを口にしているか、いまさらのように自覚した。
　八神家の炎、“八尺瓊の勾玉”の力――それがオロチの血と不可分なものだとするなら、彼がオロチと決別するには、おのれの炎を永遠に捨てなければならない。
　だが、同時にそれは、オロチを封じる“三種の神器”の一角が、永遠に失われるということでもある。
　そのジレンマに、ちづるは青ざめた。
「安心しろ。じきに貴様の“鏡”ももとに戻る」
　押し黙ってしまったちづるに、男が去りぎわに声をかけた。
「……もっとも、次に失われるのは“剣”だがな」
「やめなさい、八神！」
　ちづるは布団を出て障子をからりと引き開けた。
　だが、そこには青い月に照らされた静かな庭があるばかりで、赤毛の男の姿はもはやどこにもなかった。

　真下の幹線道路を大型のトラックが通りすぎるたびに、歩道橋全体が細かく震えていた。
　風雨にさらされ続け、あちこち塗装が剥げて錆の浮いた歩道橋は、何か巨大な動物の無惨な死骸のようにも見える。
　その背骨をゆっくりと登っていた八神庵は、ふと足を止め、今宵の月を見上げた。
「――――」
　右手の指先にはさまれたタバコがほとんど灰に変わった頃、庵が唐突にいい放った。
「……亡者ごときがいまさら何の用だ？」
　天から地へと落ちた冷徹なまなざしが、歩道橋の端のほうに凝り固まっているかぐろい影を見据えた。
「俺に恨み言をいいに現れたか？　それとも、もう一度殺してくれとでもほざくつもりか？」
　庵のその言葉に、闇が応じた。
「ご挨拶ね、八神……久しぶりに会ったっていうのに」
「もう一度空をご覧よ。……前にいっただろう？　満月の夜にまた会おうってさぁ」
「――――」
　ひどくなまめかしい女たちの声――庵は眉ひとつ動かさなかった。
　庵の視線を受けて、影が身悶えしていた。静かに――しかし確実に、影は次第にはっきりとした形を取り始めている。
　そして、ついに２次元の世界から３次元の世界へと立ち上がった時、影は美しい女たちの姿を手に入れていた。
　タバコの吸い殻を投げ捨て、庵は目を細めて呟いた。
「……何の未練があって現れた？」
「未練？　そんなものありゃしないよ」
　赤毛のバイスは大きく身体をねじり、伸びをしながら答えた。黒いパンツルックに包まれた肢体がくねる姿は、まるで獲物を狙う蛇を思わせる。
「――もともと出てくるつもりなんてなかったんだ」
「なら、なぜここにいる？」
「さあ、なぜかしらね。……もしかすると、あなたたちが存外に不甲斐ないからじゃない？」
　澄まし顔で答えた金髪のマチュアは、右目にかけた眼帯を押さえ、赤く濡れ光る唇を吊り上げた。
「……何がいいたい？」
「神楽に続いて八神……あなたまでしてやられたそうじゃない？
　あの、アッシュ・クリムゾンとかいうぼうやに」
「おまけに、妙な連中がオロチの力を狙ってるんだろ？　“遥けしかの地より出づる者”とかいう連中がさぁ」
「……知らんな。興味はない」
「そりゃああんたはそういうだろうさ。自分自身のことにだって興味はないんだろうからねえ」
「けど、わたしたちにとってはそうもいかないのよ」
「オロチの力をむざむざ横取りされちゃあ業腹だろう？」
「だからわたしたちが来たのよ」
　闇を背負って、女たちの３つの瞳が妖しく輝いている。マチュアもバイスも、庵がその手で命を絶ったはずの女たちだった。
　パンツのポケットに手を突っ込み、庵は唇をゆがめた。
「神楽の尻拭いとはわざわざご苦労なことだ。……だが、貴様らにいったい何ができる？」
「さあてねぇ。――だけど、おたがいに何がしかの利用価値くらいはあるはずだよ。そうだろう？」
「あなたの狙いはあのぼうや、わたしたちはあの連中……どちらも大会を勝ち抜いていけば、いずれ突き当たる相手よ」
「……毎度のことながら、くだらん茶番だな」
「確かにね。だけど、その茶番につき合うのが、結局は一番の近道なんだよ。そしてそのためには、形だけとはいえ、チームメイトが必要なのさ。お判りかい、八神クン？」
「ふん――」
　庵は興味なさげに鼻を鳴らし、歩き出した。マチュアたちのかたわらを通りすぎ、歩道橋を下っていく。
　足を止めることなく、庵は背中越しにつけ足した。
「あらかじめいっておく。もし俺の役に立たんようなら――」
「貴様らに用はない、だろ？　……覚えてるよ」
　バイスの含み笑いが降ってきた。
「わたしたちも楽しみにしてるのよ。炎を失った今のあなたの強さをね。――あなたのことだから、わたしたちを失望させたりはしないでしょうけど」
「……口が達者なのは死んでも変わらんようだな」
　歩道橋を降りたところで立ち止まり、振り返る。
　庵を見下ろしているはずの女たちの姿はすでにどこにもなく、前髪越しの庵の視線の彼方には、冴えざえとした青い月が静かに輝いているだけだった。
「――――」
　庵はあらたにタバコを取り出し、よく使い込まれたライターで火をつけた。
　闇の中で、あの女たちの眼光を思わせる赤い光が明滅し、細い煙が満月の待つ夜空へと立ち昇っていった。

全キャラクター&全技コマンドリスト

●コマンド表の見方
※表内の左から、「技の種類」「技名」「コマンド」「EX対応」。技の種類は投＝通常投げ、特＝特殊技、必＝必殺技、超＝超必殺技、N＝NEO MAX超必殺技、コマンド中の「・」は、前後のコマンドを順に入力することを表します。EX対応は「●」のものがEX版のある技です。

アッシュ・クリムゾン

投	レコンバンス	(近距離て) ← or →＋C or D	―
特	フロレアール	←＋B	―
	フロレアール(後方)	←＋D	―
必	ヴァントーズ	←タメ→＋A or C	●
	ニヴォース	↓タメ↑＋B or D	●
	ジェニー	↓↙←＋A or B or C or D	●
	ジェルミナール カプリス	←タメ→＋B or D	●
超	テルミドール	↓↘→↓↘→＋A or C	―
	ブリュヴィオーズ	↓↘→↓↘→＋B or D	●
	サン・キュロット	A・B・C・D (パワーゲージ2本消費)	―
	ジェルミナール	サン・キュロット中に↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し	―
N	フリュティドール	→↘↓↙←×2＋BD同時押し	―

エリザベート・ブラントルシュ

投	マニエール	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	アン・クー・ドゥ・ヒエ	→＋B	―
必	エタンセル	↓↘→＋A or C	●
	レウェリー・スエテ	↓↘→＋B or D	―
	レヴェリー・プリエ	↓↙←＋B or D	―
	レウェリー・ジェレ	↓↙←＋A or C	●
	ミストラル	→↘↓↙←→＋A or C	●
	クー・ド・ヴァン	→↓↘＋A or C	●
超	ノーブル・ブラン	↓↘→↓↘→＋A or C	●
	クラン・ラファール	↓↘→↘↓↙←＋A or C	―
N	エトワール・フィラント	↓↙←↙↓↘→＋BD同時押し	―

デュオロン

投	推手・衝靠	(近距離で) ← or →＋C or D	―
必	幻無脚	→＋B	●
	空中幻無脚	空中で→＋B	●
	飛毛脚・前	↓↘→＋B or D	●
	飛毛脚・後	↓↙←＋B or D	●
	幻無拳	→＋A	●
	空中幻無拳	空中で→＋A	●
	捨己従竜	↓↘→＋A or C(3回連続入力)	●
	呪怨死魂	↓↙←＋A or C	●
超	秘伝・幻夢爆吐死魂	↓↙←↙↓↘→＋A or C	●
N	秘伝・幻夢呪怨死魂葬	→↘↓↙←×2＋AC同時押し	―

シェン・ウー

投	虎鶴撃	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	斧旋脚	→＋B	―
必	激拳	↓↘→＋A or C	●
	激拳(溜め)	↓↘→＋C (押し続ける)	―
	激拳(フェイント)	激拳(溜め)中にB or D	―
	伏虎撃	↓↙←＋A	●
	降龍撃	伏虎撃中に↓↘→＋A	―
	転連拳	↓↘→＋B or D	●
	弾拳	→↘↓↙←→＋A or C	●
	弾拳(弾き)	↓↙←＋C	―
超	絶・激拳	↓↘→↓↘→＋A or C	●
	爆真	C・A・B・C (パワーゲージ2本消費)	―
N	天将爆真激	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し	―

草薙 京

投	一刹背負い投げ	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	外式・轟斧 陽	→＋B	―
	八拾八式	↘＋D	―
	奈落落とし	空中で↓＋C	―
必	百式・鬼焼き	→↓↘＋A or C	●
	百八式・闇払い	↓↘→＋A or C	●
	百壱式・朧車	←↓↙＋B or D	●
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋B or D	●
	七拾五式・改	↓↘→＋B or D	●
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋A or C (空中可)	※
N	裏百弐拾壱式・天叢雲	↓↘→↓↘→＋AC同時押し	―

※大蛇薙は地上版のみEX対応

二階堂 紅丸

投	キャッチアンドシュート	(近距離て) ← or →＋C or D	―
	スピニングニードロップ	(空中近距離で) ↑以外＋C	―
特	ジャックナイフキック	→＋B	―
	フライングドリル	空中で↓＋D	―
必	居合い蹴り	↓↘→＋B or D	●
	反動三段蹴り	居合い蹴り中に↓↑＋B or D	―
	スーパー稲妻キック	→↓↘＋B or D	●
	紅丸ランサー	↓↙←＋A or C	●
	雷靭拳	↓↘→＋A or C	●
	空中雷靭拳	空中で↓↘→＋A or C	●
	紅丸コレダー	→↘↓↙←→＋A or C	●
超	雷光拳	↓↘→↓↘→＋A or C	●
	紅丸ローリングサンダー	↓↙←↓↙←＋A or C	―
N	雷皇拳	↓↘→↓↘→＋BD同時押し	―

大門 五郎

投	送り足払い	(近距離て) ← or →＋C or D	―
特	頭上払い	↘＋C	―
必	天地返し	→↘↓↙←→＋A or C	●
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋A	●
	切り株返し	←↙↓↘→＋C	―
	地雷震	→↓↘＋A	●
	地雷震(フェイント)	→↓↘＋C	―
	超受け身	↓↙←＋B or D	●
	超大外刈り	→↓↘＋B or D	●
超	地獄極楽落とし	→↘↓↙←×2＋A or C	●
N	驚天動地	↓↘→↓↘→＋AC同時押し	―

八神 庵

投	逆剥ぎ	(近距離て) ← or →＋C or D	―
特	外式・夢弾	→＋A・A	―
	外式・杭	↘＋C	―
	外式・百合折り	空中て←＋B	―
必	百四式・鵺討ち	→↓↘＋A or C	●
	四百壱式・衝月	↓↙←＋A or C	●
	百弐拾九式・明烏	↓↙←＋B or D	●
	弐百参式・槌椿	←↙↓↘→＋A or C	●
超	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋A or C	●
N	禁千弐百拾八式・八咫烏	↓↘→↓↘→＋BD同時押し	―

マチュア

投	デスフロウ	(近距離て) ← or →＋C or D	―
必	デスペアー	→↓↘＋A or C	●
	デスヘアー (攻撃)	デスヘアー中にA or C	―
	デスロウ	↓↙←＋A or C (3回連続入力) ※	●
	メタルマサカー	↓↙←＋B or D	●
	エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←＋A or C	●
超	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→＋B or D	―
	ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→＋A or C	●
N	アウェイキングブラッド	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し	―

※EXデスロウは5回連続入力

バイス

投	デスブロウ	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	ドッケン	→＋A	―
必	ディーサイド	←↙↓↘→＋B or D	●
	ゴアフェスト	→↘↓↙←→＋A or C	●
	スプラッシュ	→↓↘＋A or C	●
	メイヘム	↓↙←＋A or C	●
	派生スプラッシュ	メイヘムヒット中に↓↘→＋A or C	―
超	ネガティブゲイン	→↘↓↙←×2＋B or D	●
	オーバーキル	空中で↙↓↘→↖↑↓＋A or C	―
N	アウェイキングブラッド	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し	―

テリー・ボガード

投	バスタースルー	(近距離て) ← or →＋C or D	―
特	ライジングアッパー	↘＋C	―
	バックナックル	→＋A	―
必	パワーウェイブ	↓↘→＋A or C	●
	バーンナックル	↓↙←＋A or C	●
	クラックシュート	↓↙←＋B or D	●
	ライジングタックル	↓タメ↑＋A or C	●
超	パワーゲイザー	↓↙←↙↓↘→＋A or C	●
	バスターウルフ	↓↘→↓↘→＋B or D	●
N	トリニティーゲイザー	↓↘→↓↘→＋AC同時押し	―

アンディ・ボガード

投	抱え込み投げ	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	平手打ち	→＋A	―
必	斬影拳	↙→＋A or C	●
	飛翔拳	↓↙←＋A or C	●
	空破弾	←↙↓↘→＋B or D	●
	空破弾(ブレーキング)	空破弾中にBD同時押し	―
	昇龍弾	→↓↘＋A or C	●
超	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋B or D	●
	絶・飛翔拳	↓↘→↘↓↙←＋A or C	―
N	超・神・速・斬影拳	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し (空中可)	―

ジョー・東

投	首相撲～膝地獄	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	ステップインミドルキック	→＋B	―
	スライディング	↘＋B	―
必	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋A or C	●
	タイガーキック	→↓↘＋B or D	●
	スラッシュキック	←↙↓↘→＋B or D	●
	爆裂拳	A or C連打	●
	爆裂拳フィニッシュ	爆裂拳中に↓↙←＋A or C	―
	黄金のカカト	↓↙←＋B or D	●
超	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋A or C	●
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋A or C	―
N	スクリューストレート	↓↘→↓↘→＋BD同時押し	―

麻宮 アテナ

投	サイキックアタック	(近距離で) ← or →＋C or D	―
特	フェニックスボム	→＋B	―
	フェニックスボム(空中)	空中で→＋B	―
必	サイコボールアタック	↓↙←＋A or C	●
	サイコソード	→↓↘＋A or C	●
	サイコリフレクター	↓↙←＋ B or D	●
	フェニックスアロー	空中で↓↙←＋B or D	●
	サイキックテレポート	↓↘→＋B or D	●
	スーパーサイキックスルー	←↙↓↘→＋A or C	●
超	シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←×2＋A or C (空中可)	●
N	サイコメドレー 13	→↘↓↙←→＋AC同時押し	―

椎 拳崇

投	龍炮捶	(近距離て) ← or →＋C or D	―
特	バク転	BD同時押し	―
必	龍倒打	↓↘→＋A or C ※	●
	鱗撤掌	龍倒打中に↓↘→＋A or C	―
	派生 疾空斬龍脚	鱗撤掌中に↓↘→＋B or D	―
	疾空斬龍脚	↓↘→＋B or D	●
	龍撲鼓	→↓↘＋A or C (連打可)	●
	龍顎砕	←↓↙＋B or D	●
	龍爪撃	空中で↓↙←＋A or C	●
	超球弾	↓↙←＋A or C	●
超	神龍・超球弾	↓↙←↓↙←＋A or C	●
	神龍凄煌拿	↓↘→↘↓↙←＋A or C	―
N	醒眼・仙氣発勁	↓↘→↓↘→＋AC同時押し	―

※EX龍倒打からは鱗撤掌～龍倒打～鱗撤掌～派生 疾空斬龍脚と派生可能

鎮元斎

投	崩撃	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	座盤跌	↓↓+A or C	—
	張果老	↓↓+B or D	—
	張果老(解除)	張果老中にBD同時押し	—
	遠距離立ちD ～構え	遠距離立ちD中にDを押し続ける	—
	鳥龍絞柱	↘+D (押しっぱなしで技が変化)	—
必	酔歩	↓↙←+B or D	●
	月牙跳撃	↓↙←+A or C	●
	二起脚	↘+B・B	●
	月牙双手	座盤跌中にA or C	●
	飲酒	←↓↙+A or C	—
	回転的空突拳	←↙↓↘→+B or D	●
超	騰空飛天砲	↓↘→↓↘→+A or C	●
	鉄山靠	飲酒後に↓↙←↙↓↘→+A or C	—
	酔操・轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+BD同時押し (空中可)	—

キム

投	殺脚投げ	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	ねりチャギ	→+B	—
	トラ・ヨプチャギ	→→+A	—
必	半月斬	↓↙←+B or D	●
	空中半月斬	空中で↓↙←+B or D	●
	飛翔脚	空中で↓↘→+B or D	●
	飛燕斬	↓タメ↑+B or D	●
	飛燕斬 追加	D飛燕斬中に↓+D	—
	鳳凰脚	↓↙←↙↓↘→+B or D	●
	空中鳳凰脚	空中で↓↙←↙↓↘→+B or D	—
	鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+B or D	—
	零式鳳凰脚	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し	—

ボア・ジャイ

投	首相撲～膝地獄	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	スライディング	↘+B	—
必	ドラゴンキック	→↓↘+B or D	●
	空中ドラゴンキック	空中で→↓↘+B or D	●
	ドラゴンテイル	↓↙←+B or D (空中可)	●
	爆裂拳	↓↘→+A or C	●
	爆裂拳フィニッシュ	爆裂拳中に↓↘→+A or C	—
	ドラゴンダンス	↓↘→↓↘→+B or D	●
	ドラゴンバックブリーカー	↓↘→↘↓↙←+A or C	—
	ドリンク飲み	↓↙←↓↙←+A or C	—
	ファイナル・ドラゴンキック	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し	—

ライデン

投	ネックハンギング	(近距離で) ← or →+C or D	—
必	ジャイアントボム	↙タメ→+A or C	●
	ジャイアントボムフェイント	ジャイアントボム中にAB同時押し	—
	毒霧	↓↙←+A or C	●
	ライデンボム	→↓↘+A or C	●
	ヘッドクラッシュ	←↙↓↘→+B or D	●
	スーパードロップキック	B or Dを4秒以上押し続けてから離す	—
	スーパーライデンドロップ	→↘↓↙←×2+A or C	●
	クレイジートレイン	↓↘→↓↘→+A or C	—
	ライデンボンバー	↓↘→↓↘→+BD同時押し	—

リョウ・サカザキ

投	巴投げ	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	氷柱割り	→+A	—
	上段受け	→+B	—
	下段受け	↘+B	—
必	虎砲	→↓↘+A or C	●
	虎煌拳	↓↘→+A or C	●
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+B or D	●
	暫烈拳	→←→+A or C	●
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C	—
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C	●
	真・天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し	—

ロバート・ガルシア

投	首切り投げ	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	アッパー	→+A	—
	ローキック	→+B	—
	後ろ蹴り	空中でBD同時押し	—
必	龍牙	→↓↘+A or C	●
	龍撃拳	↓↘→+A or C	●
	飛燕疾風脚	↙タメ→+B or D	●
	飛燕龍神脚	空中で↓↙←+B or D	●
	幻影脚	→←→+B or D	●
	龍連・幻影脚	←↙↓↘→+B or D	●
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C	—
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C	●
	飛燕疾風龍神脚	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し (空中可)	—

タクマ・サカザキ

投	一本背負い	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	足刀蹴り	→+B	—
必	虎煌拳	↓↘→+A or C	●
	飛燕疾風脚	↙タメ→+B or D	●
	暫烈拳	→←→+A or C	●
	極限崩撃	→↘↓↙←+ B or D	●
	極限虎煌	↓↘→+B or D	●
	覇王至高拳	→←↙↓↘→+A or C	●
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C	—
	毘瑠斗圧覇(ビルトアッパー)	↓↘→↓↘→+AC同時押し	—

ラルフ・ジョーンズ

投	ダイナマイトヘッドバット	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	ジェットアッパー	↘+A	—
必	バーニングハンマー	↓↘→+A or C	●
	爆弾ラルフパンチ	↓↙←+A or C	●
	バルカンパンチ	A or C連打	●
	急降下爆弾パンチ	空中で↓↘→+A or C	●
	ガトリングアタック	←タメ→+A or C	●
	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+A or C	●
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+B or D	—
	JET・バルカンパンチ	→↘↓↙←×2+AC同時押し	—

クラーク・スティル

投	デスマウンテンバスター	(近距離で) ← or →+C or D	—
	デスレイクドライブ	(空中近距離で) ↑以外+C	—
特	ジェットアッパー	↘+A	—
	ステップ	→+BD同時押し	—
必	スーパーアルゼンチンバックブリーカー (※1)	←↙↓↘→+B or D	●
	フラッシングエルボー	(※1)後に↓↘→+A or C	—
	バルカンパンチ	A or C連打	●
	ガトリングアタック	←タメ→+A or C	●
	デスレイクドライブ	C or EXガトリングアタック中に→↓↘+A or C	—
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←×2+A or C	●
	ウルトラクラークバスター	→↘↓↙←×2+BD同時押し	—

レオナ・ハイデルン

投	レオナクラッシュ	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	ストライクアーチ	→+B	—
必	ボルテックランチャー	←タメ→+A or C	●
	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+A or C	●
	イヤリング爆弾	↓↙←+B or D	●
	グランドセイバー	←タメ→+B or D	●
	Xキャリバー	空中で↓↙←+A or C	●
	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+A or C	●
	スラッシュセイバー	↓↙←↙↓↘→+B or D	—
N	レオナブレード	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し	—

不知火 舞

投	風車崩し	(近距離で) ← or →+C or D	—
	夢桜	(空中近距離で) ↑以外+C	—
特	浮羽	空中で↓+B	—
必	龍炎舞	↓↙←+A or C	●
	花蝶扇	↓↘→+A or C	●
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+B or D	●
	ムササビの舞	空中で↓↙←+A or C	●
	ムササビの舞	↓タメ↑ +A or C(押しっぱなし)	—
	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D(空中可)	※
	不知火流・くノ一の舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し	—

※超必殺忍蜂は地上版のみEX対応

ユリ・サカザキ

投	鬼はりて	(近距離で) ← or →+C or D	—
	燕落とし	(空中近距離で) ↑以外+C	—
特	ユリ雷神脚	空中で↘+B	—
	燕翼	→+A	—
必	砕破	↓↙←+A or C	●
	虎煌拳	↓↘→+A or C	●
	百烈びんた	→↘↓↙←+B or D	●
	空牙(ユリちょうアッパー)	→↓↘+A or C	●
	雷煌拳	↓↘→+B or D	●
	空中雷煌拳	空中で↓↘→+B or D	●
	鳳翼	→↓↘+B or D	●
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C	—
	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D	●
	覇王雷煌拳	↓↙←↓↙←+AC同時押し	—

キング

投	フックバスター	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	スライディング	↘+D	—
必	ベノムストライク	↓↘→+B or D	●
	空中ベノムストライク	空中で↓↘→+B or D	●
	トラップショット	→↓↘+B or D	●
	トルネードキック'95	→↘↓↙←+B or D	●
	サプライズローズ	↓↘→↓↘→+A or C	●
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→+B or D	—
	ベノムショット	↓↙←↓↙←+BD同時押し (空中可)	—

K'

投	スホットハイル	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	ワンインチ	→+A	—
必	アイントリガー	↓↘→+A or C	●
	セカンドシュート	アイントリガー中に→+B	—
	セカンドシェル	アイントリガー中に→+D	—
	ブラックアウト	アイントリガー中に←+B or D	—
	ブラックアウト	↓↘→+B or D	●
	クロウバイツ	→↓↘+A or C	●
	クロウバイツ 追加	Cクロウバイツ中に→+B or D	—
	ミニッツスパイク	↓↙←+B or D	●
	空中ミニッツスパイク	空中で↓↙←+B or D	●
	ナロウスパイク	ミニッツスパイク中に↓↙←+B or D	—
	ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+A or C(タメ可)	—
	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+A or C	●
	ハイパーチェーンドライブ	→↘↓↙←×2+AC同時押し	—

マキシマ

投	ダイナマイトドロップ	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	M9型 マキシマ・ミサイル(試作)	↘+C	—
必	M4型 ベイパーキャノン	↓↙←+A or C	●
	M4型 ベイパーキャノン(空中)	空中で↓↙←+A or C	●
	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+B or D	●
	マキシマプレス	→↘↓↙←+B or D	●
	マキシマプレス 追加	マキシマプレスヒット中に↓↙←+A or C	—
	ダブルベイパーキャノン	↓↘→↓↘→+A or C	●
	マキシマレーザー	→↘↓↙←×2+AC同時押し	—

クーラ・ダイアモンド

投	アイスコフィン	(近距離で) ← or →+C or D	—
特	ワンインチ	→+A	—
	スライダーシュート	↘+B	—
必	クロウバイツ	→↓↘+A or C	●
	ダイヤモンドブレス	↓↘→+A or C	●
	カウンターシェル	↓↙←+A or C	●
	レイ・スピン	↓↙←+B or D	●
	レイ・スピン(スタンド)	レイ・スピン中に→+B	—
	レイ・スピン(シット)	レイ・スピン中に→+D	—
	ダイヤモンドエッジ	↓↘→↓↘→+A or C	●
	フリーズエクスキュージョン	→↘↓↙←×2+A or C (ゲージ2本消費)	—
	ネオ・フリーズエクスキュージョン	→↘↓↙←×2+BD同時押し	—

エヌアイン完全世界

設定資料集

ついに稼働開始した新作格闘ゲーム『エヌアイン完全世界』。今月は前作『アカツキ電光戦記』から続く個性的な世界観やストーリーのおさらい、新キャラクターの設定資料などを一挙掲載！

取材協力 童生田栄丸

前作『アカツキ電光戦記』から『エヌアイン完全世界』までのストーリー概略

大戦末期、駐独陸軍武官であったムラクモは、部下である帝国陸軍技官・アカツキに新兵器輸送の任務を与える。潜水艦で北極海を通過するその任務が、到底実現不能なものであると知りながら。なぜならば、その真の目的はアカツキを抹殺し、新兵器「電光機関」を独占することであったからだ。

そして時は流れ、大戦が終結して約半世紀を経た紀元26XX年、北極海に消えたはずの潜水艦が突如浮上する。そこから姿を現したのは、冬眠制御によって生き延びたアカツキであった。

眠りから目覚めた彼は、かつて上官より与えられた「任務ニ失敗セシ時ハ電光機関ヲ全テ破壊セヨ」との命に従い、活動を開始する。彼が向かった先は、チベットのツァンポ峡谷。目的は、終戦直前に伯林（ベルリン）で消息を絶ち、現在は秘密結社ゲゼルシャフトの中心人物となったムラクモが持つ電光機関の破壊であった。

『アカツキ電光戦記』の物語の最終局面にて、ムラクモと対峙したアカツキはこれを撃破。ゲゼルシャフトの地下基地を破壊する。これにより基地のあったツァンポ峡谷では大崩落事故が起こった。

その後のゲゼルシャフトやアカツキの消息は不明であったが、数ヶ月過ぎた後、突如別の秘密結社「新聖堂騎士団」が世界中で無差別テロを開始する。

そのころ、崩落事故現場の瓦礫の上に立ち尽くす1人の少年が居た。それがエヌアイン――『エヌアイン完全世界』の主人公である。この謎めいた少年を中心に、物語の歯車は再び回り始める。

試作型電光機関と空手、そして強固な意思を武器に、すべての電光機関を破壊すべく行動するアカツキ。今作では主人公の座をエヌアインに譲る形となっているが、ストーリーにどう絡んでくるかが注目される。

ゲゼルシャフトの母体となる組織は、転生を繰り返し数世紀の時を生きる魔女・ミュカレ（完全者）を頂点とする「ペルフェクティ教団」。ミュカレは、前作ではドイツ人少女カティに転生していたが、今作では別の肉体に魂を移している。

エヌアイン

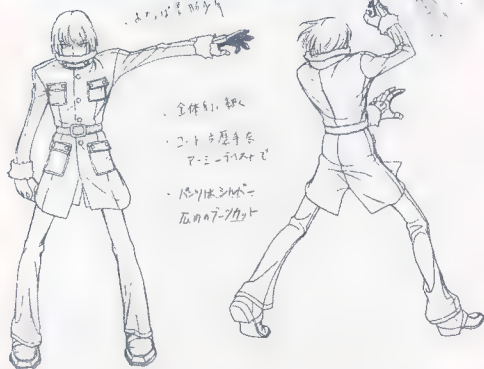
超人？　違うな…ボクらが人間でキミたちがそれ以下になったのさ

NEW CHARACTER STORY

チベット・ツァンポ峡谷の崩落事故現場で瓦礫の上に立ち尽くしていた謎の少年。

超能力を使い、新聖堂騎士団を追う。

開発者コメント

主人公の「エヌアイン」は超能力を使う少年で、今回の物語の鍵となる重要なキャラクターです。プレイヤーキャラとしてはスタンダードで使いやすく、技中のテレポート表現が非常にかっこいいです。初めての方に特にお勧めです。

末端肥大型のシルエットが印象的なエヌアイン。テレポートを絡めたアクロバチックな攻撃モーションには、直線的なモーションが多い本作にあって、強い異彩を放っている。

アノニム・ガード

宮殿衛兵は審問官ほど甘くないわよ

NEW CHARACTER STORY

宗教結社「神聖クラブ」精鋭の宮殿衛兵。

任務中にチベットのツァンポ峡谷で行方不明になった武装異端審問官の捜索のために派遣される。

開発者コメント

「アノニム・ガード」は宗教結社「神聖クラブ」から派遣された宮殿衛兵です。

東洋拳法と拳銃を組み合わせた「ランバス式銃術」を駆使して戦います。

プレイヤーキャラとしては、各攻撃に組み入れられた威力の高い銃撃とその弾補充のマネージメントが鍵になります。

まったく汚らわしい…
そのまま這いつくばっておけ

■NEW CHARACTER STORY

秘密結社「新聖堂騎士団」の航空兵。
生身で空を飛ぶことができる。
「旧人狩り」と称して殺戮の限りを尽くす。

■開発者コメント

「テンペルリッター」は、今回の敵である「新聖堂騎士団」という組織の冷酷な女兵士として出てくるのですが、出自に何か秘密があるようです。

プレイヤーキャラとしては、空中戦や空中コンボに重きを置いています。

リーチの長い剣を振り回してバッサバッサ斬りまくるのが爽快です。

テンペルリッター

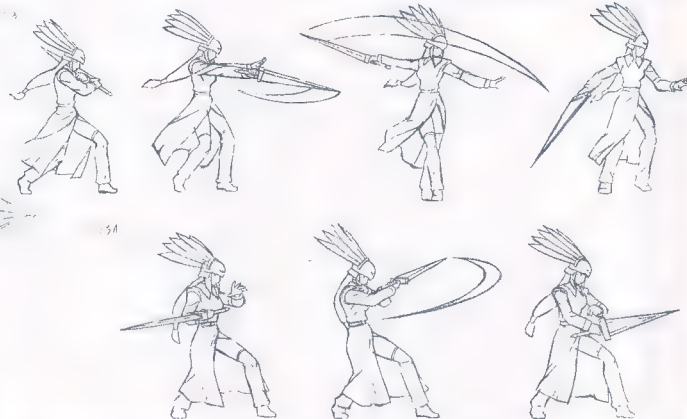
テンペルリッターの持ち味は、飛行能力を生かした空中での多彩な動き。生身で空を飛べるという彼女の正体、そしてその目的が気になるところだ。

開発者からのメッセージ

――6月の稼働開始に際して、本作の開発者の方から読者の皆さんに向けたメッセージをいただいた。

前作のプレイヤーはもちろん、新規のプレイヤーの方にも幅広く楽しんでいただけるようエンジン部分から作り直した新作です。

拡大縮小機能による映像の迫力、エフェクトの強化による華やかさ、カメラワーク演出や新システムによるドラマチックな展開等々「エヌアイン完全世界」ならではの面白さをぜひご堪能ください。

（SUBTLE STYLE代表 SUBTLE氏）

うわ、勝っちゃった…

■NEW CHARACTER STORY

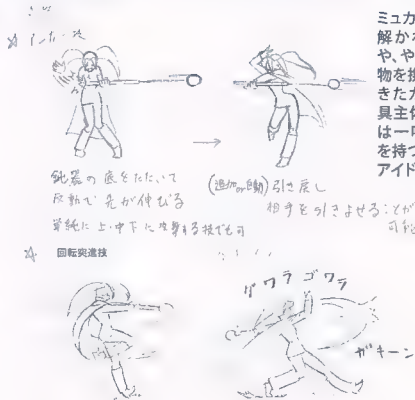
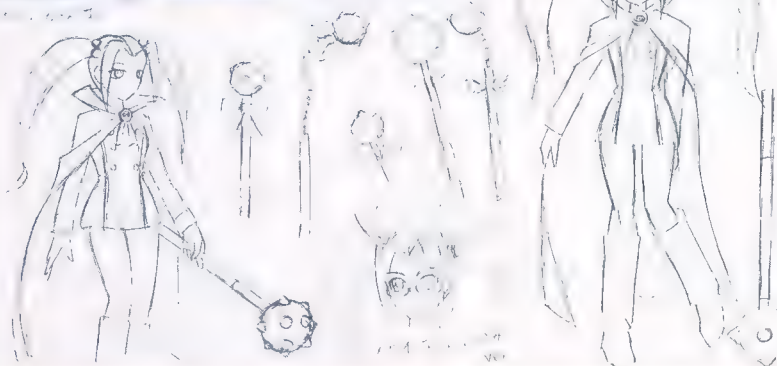
行方不明になっていたドイツ人の少女。

何故かチベットで保護されるが、面妖な杖を持ってまた旅に出てしまう。

『アカツキ電光戦記』とのつながり

前作の完全者ミュカレが転生の器としていた少女。

アカツキとの戦いで圧倒され、完全者ミュカレ本来の姿となるも敗北した。

一旦心肺停止したため完全者ミュカレは他の肉体へ転生し、残った肉体は奇跡的にカティとして意識を取り戻した。

ミュカレの呪縛から解かれたと思いきや、やけに物騒な得物を携えて参戦してきたカティ。飛び道具主体のミュカレとは一味違った性能を持つ模様。撲殺系アイドルの誕生か？

カティ

本作では中の人（？）が代わったため、通常の立ち状態など基本的なモーションも変更されている。前作のミュカレとのギャップに戸惑うこと必至!?

■開発者コメント

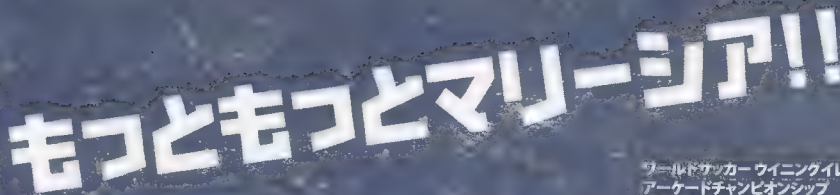
「カティ」は面妖な杖「モルゲンシュテルン」で戦う能天気な女の子です。

プレイヤーキャラとしては、モルゲンシュテルンによる打撃がメインでスタンダード系ながら味のある仕上がりになっています。

コミカルで動かすだけでも面白いキャラクターです。

WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2010

もっともっとマリーシア!!

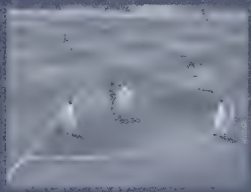
ウイイレ2010

ワールドサッカー ウイイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2010
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦型アクションサッカーゲーム
■操作方法：レバー+6ボタン+タッチパネル
■発売日：2010年2月24日(稼働中)
■使用基板：－

最強☆攻略

今月も初心者から上級者まで納得の攻略を伝授!!

これだけは知っておきたい 「ウイイレ2010」基礎攻略

ルーズボールのリバウンド対策が難化

従来よりもルーズボールに対する反応がにぶく、味方選手が積極的に取りに行かないため、相手ボールになってピンチになることも。高いバウンドの処理にもたつくことも多く、攻撃の組み立てが遅れたり、ディフェンスが遅れてカウンターを受けやすくなっている。

特に大きくバウンドしたボールの処理は悩ましい。危険なポイントでヘディングが空振り、そのままカウンターという状況もままある。バウンドをうまく見極め適切に処理したい。

近距離のFK 難度が増加

落ちるボールでディフェンスの壁を越え、ゴールキーパーと逆側に決める。これが至近距離フリーキックのお約束だが、本作ではこの難度が高くなり、フリーキックの能力が高い選手でも決まりにくくなってしまった。次ページで紹介するドッカンFKも狙いたい。

過去シリーズではお約束といえたシュートボタン数回押しの近距離フリーキックが全然入らない。サイドから曲げて収めるか、横に出してシュートを狙うなど、工夫が必要になった。

新規アップデート この選手に注目せよ!

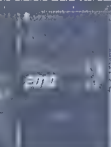
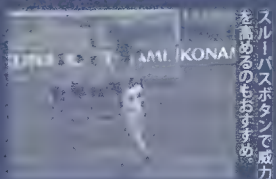
メッシ

もともと神掛かったスキルを持っていたのだが、シュート関連能力も大幅に伸び、さらに手がつけられなくなった。

ペドロ

今期の成績を受け、一躍トップ級の選手に。高い逆脚精度と1vs1シュートという貴重なスキルを持つ、欠かせない得点源に。

18メートル『からの』ドッカンFK

傾向

近距離FKの難易度が上がったことで、注目を集めているのが、壁を越えるのではなく、キーパー側に威力のあるボールを蹴る方法だ。壁の無い側のゴールポストのギリギリを狙うイメージで、シュートのゲージは半分以下、そして上方向入力が決まりやすい。シュート力のある選手で狙っていこう。

スルーパスボタンで威力を高めるのもおすすめ。

対策

一番の対策は、ゴールキーパーを手動であらかじめ動かしておく事だが、アーケード版ではその操作ができない。ゴールキーパー選択にはディフェンスやレスポンス、ゴールキーパースキルのほか、調子も大きく能力に影響するので、能力値5ほどの差ならば、調子の良いほうを起用していくといい。

能力値だけでなく、調子も見極めた起用をしたい。

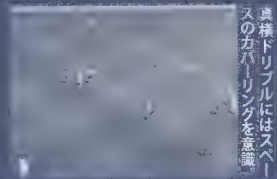
カウンター真横ドリブル『からの』スルーパス

傾向

相手ゴール近くで、真横にドリブルすると、相手ディフェンダーはその方向に引っ張られ、逆側にスペースができる。そこに走り込んできた味方にスルーパスを出せば、フリーでボールを受けることになり、得点のチャンスになるという寸法だ。ディフェンダーを引きつけることを意識してドリブルしよう。

真横にドリブルしてDFラインにギャップを作る。

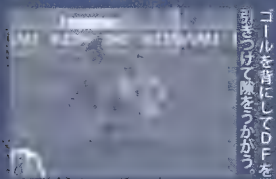
対策

真横ドリブルを仕掛けられた場合は、その相手を追いかけてタックルするのではなく、スペースへのパスコースをつぶす位置にディフェンダーを動かす、またはドリブルしていく方向にいるディフェンダーを使って早めにつぶす、といった対処が有効だ。とにかく、スペースをうまく消していきたい。

真横ドリブルにはスペースのカバーリングを意識。

今月の鉄板＠得点テクニック 傾向と対策

コの字ドリブル『からの』中央突破

傾向

『2010』では、C・ロナウドなど非常に能力の高い選手でも強引な中央突破はしにくくなっている。そこで有効なのが、ピッタリとついてきたディフェンダーを「コ」の字のように回り込むドリブル。かわすのに多少時間はかかるが、1対1の状況なら相手を振り切りやすい。ゴール前などの勝負所で有効なテクだ。

ゴールを背にしてDFを引きつけて隙をうかがう。

対策

ボールを持った相手にすぐに近づいて密着すると、コの字ドリブルで抜かれやすい。相手が前を向いていない状態でボールを持っているときは、焦らずに相手がどう動くか見極めるようにしよう。密着していなければ、コの字に動く途中でタックルできる余裕が生まれる。焦りは禁物ということだ。

振り向かれないように間合いを保ちカバーしよう。

スルーパス『からの』ダイレクトシュート

傾向

前作までは、ダイレクトシュートが非常に入りにくかった。ゴール前でわざわざボールを持ってからシュートを打っていた人も多いだろう。しかし、『2010』では改善され、ダイレクトシュートが決まりやすくなった。弱体化傾向にあったスルーパスだが、この改善によって活かせる場面が増えている。

積極的なシュート意識が本作攻略の鍵だ。

対策

ダイレクトシュートもありえる、という考えを持ったディフェンスが必要だ。具体的には、ダイレクトシュートを見越して、早めのスライディングでシュートコースやシュート自体をつぶしていく。同じく早めにキーパーを前に出してシュートを防ぐのも手だが、ループシュートが怖いので動きをうまく見極めよう。

間合いに応じて飛び出すか否か、的確な判断を。

RANK **S**

無敵艦隊の縦横無尽

スペイン

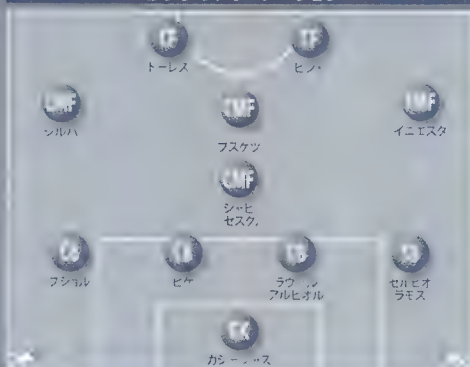
歴代最高レベルのポゼッションサッカー

シャビ、シルバ、イニエスタと高いショートパス精度を持つ選手がそろい、相手をあざ笑うかのような美しいパス回しでチャンスを作る理想的なポゼッションサッカーを展開できるのが魅力だ。しかも、両サイドともにドリブル精度は抜群に高く、強引な突破でのサイド攻撃もラクラクと展開できる。さらに、2トップのトーレス、ビジャともにゲーム内で最高クラスのシュート能力を誇り、しかもスピード、ドリブル能力ともに高いため、多少強引でもシュートを決めきってしまう。ただし、ただいたずらに時間を浪費させるようなポゼッションはカウンターの的。ボールを持ちすぎず相手のスペースを見極め、早め早めにボールを散らして積極的にシュートまで持っていきたい。

[illegible]の深い位置からでも2トップの足元にボールを出すだけでカウンターが決まってしまうほど。トーレスとビジャの[illegible]

中盤に高さが欲しいときはブスケツもアリ。確かなディフェンス力を持ち、189cmの高さはロングボールの競り合いで無類の強さを発揮。

SPAIN

近年、国際大会で抜群の強さを見せるスペイン。EURO2008で優勝を果たした歴代最高といわれるポゼッションサッカーは「2010」でも同じ。サイド攻撃と2トップの威力は圧倒的で、どんな相手でも有利に試合を運べるはず。

おすすめフォーメーション

[illegible]のフォーメーション。パス精度に優れる選手をそろえ、攻撃を組み立てしやすい。さらにバランスを重視するなら、シャビの位置に[illegible]としてマルコス・セナを起用するというのも[illegible]。[illegible]とセルヒオ・ラモスからのアーリークロスも強力。

RANK **S**

躍進を誓うスリーライオンズ

イングランド

絶対的エースと最高レベルの守備力

ドリブル、シュート、パスのどれをとっても一流の絶対的エースであるルーニーを筆頭に、高いショートパス精度と驚異的なシュート力を持つジェラードとランパードの中盤、サイドからボールを運ぶスピード抜群のウォルコットやライト フィリップスなど、どこからでも攻める事のできるアタッカー陣には、だれもがワクワクするところだろう。ルーニーの個人技で突破するもよし、ジェラードのミドルシュートを打つもよしと、ドンドンとゴールを狙っていけるのが快感。さらに、ディフェンダー陣もそろって能力が高いのも大きな魅力。攻守ともにバランスが良くジェラードとランパードはディフェンス能力も高い。早めに複数人でプレスをかけて、ショートカウンターを狙うのも非常に有効だ。

パスもシュートもドリブルもディフェンスまでこなせるルーニー。スタミナを含むとの能力もすべてが最高クラスの、まさに[illegible]

控えに回っているベッカムだが、ロングパスとフリーキック精度の高さは健在。中央にクラウチを置けば、得意のアーリークロスもさらに輝く。

ENGLAND

攻守ともにサッカー界屈指のタレントがそろうイングランド。特に、強力なシュート力を持つ中盤には心躍る人も多いだろう。ルーニーの個人技による突破で、シュートを決めるのも快感だ。手堅い上に破壊力を秘めたチームといえる。

おすすめフォーメーション

イングランドといえば4-4-2が伝統だが、[illegible]パス精度とシュート力、ウォルコット、ライト・フィリップスのサイド[illegible]を活かすべく[illegible]2トップならスピードのあるデフォーが使いやすい。

ナショナルチーム攻略：ダークホースでポイントを稼ぐ

RANK B

爪をとぐスーパーイーグルス

ナイジェリア

攻撃陣に実力者をそろえたアフリカ最大のダークホース

前線にスピーディーな選手が多く、強引な攻撃を狙えるのが面白いナイジェリア。ただ、ディフェンスラインから前線までの距離が離れがちなので、ショートパスでじっくりと攻撃を組み立てるよりは、早めにフォワードの足元に預けて、サイドまたは中央に切り込ませる戦術が有効だ。弱点は、ディフェンダー陣の守備力。両サイドバックともにスピードはあるものの、ディフェンス力は低めで高い能力の選手を止めるのは厳しい。ただ、中盤のミッコ、ヨスロはディフェンス力がけっこうあるので、ボールを取られたときは高い位置で積極的にプレスをかけていきたい。また、ミッコ以外はショートパス精度がそれほど高くはないので、常にパスミスの危険性がつきまとうことにも注意したい。

圧倒的なスピードを誇るスリートップが最大の魅力。特にマコキンスの能力は高く、彼がボールを持っては相手のゴール前にガンガン突っ込める

最大の弱点はディフェンス力の低さ。中でも両サイドバックとゴールキーパーは大きな不安要素だ。複数人で組織的な守備を心がけていきたい

NIGERIA

スーパーイーグルスの愛称で知られるナイジェリアの代表。90年代では国際大会で強さを発揮していたが、2000年代は結果を残していない。とはいえ、豊富な攻撃陣をそろえているだけに、台風の目といえるチームだ。

おすすめフォーメーション

4-3-3のスリートップを採用。サイドから切り込む力を持つマコキンスがセカンドトップを不得手とするため、全員をセンターフォワードとした。センターフォワードが多く、攻守交代のマネジメント力も高く、扱いやすいはずだ。

ナショナルチーム攻略：チーム愛でワンランク上を目指す

RANK C

世界に轟くサムライブルー

日本

サイドからの連動攻撃に活路あり

本田のワントップ、そして右サイドは松井で決まりといいたいところではあるが、『2010』で勝ち抜くためには、その選手起用では少々厳しい。現実の日本代表を再現したいところだが、スピードやレスポンスに優れる玉田をセンターフォワードに置くのが一番現実的。戦い方としては、突破力のある選手が少ないだけに中央から攻めるのは難しい。持ち前のパス能力を生かし、カウンターを警戒しながら、ボールをサイドに散らして攻めていこう。ただ、サイドでも強引なドリブルは難しいので、サイドバックを起点にしてスルーパスでサイドのミッドフィールダーを走らせるなど、人とボールを連動させてスペースを突く動きを繰り返し、早めのシュートを心掛け先手を取っていこう。

相手からボールを奪った場合は、中央ではなくサイドからしっかりとスペースを突いていきたい。独力突破など無理やりなカウンターは禁物である。

中盤のパスをカットされショートカウンターからの失点を重ねるのは日本のお約束といえるほどお決まりのパターン。無理なポゼッションは禁物だ。

JAPAN

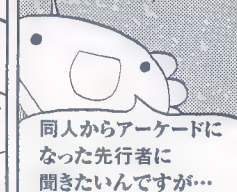
本田や中村俊輔など中盤にタレントをそろえる日本代表。スピードの遅さ、決定力不足はリアルでもゲームでも同じではあるが、やはり日本で勝ち抜きたいと思うもの。パス精度の高さとセットプレーの強さを活かそう。

おすすめフォーメーション

4-5-1とワントップの布陣を採用。大久保をサイドハーフではなくセカンドトップとして起用するのもアリ。両サイドから攻めて、本田のシュート力を活かしたダイレクトシュートの場面を増やしていきたい。

アカツキ電光戦記シリーズ
制作者SUBTLE(サトル)氏

ズガガガ
すごい音が鳴ってますが大丈夫っスか?
ウム

前作より、エンジンから作り直したエヌアインは、エフェクトやカメラワークにもこだわり、難産であった!
前作プレイヤー並びに新規の方にも幅広く遊んでいただきたいッッ!
ヒュルルル
フム フム

で、あの――今回同人関連の取材なんスけど…
同人からアーケードになった先行者に聞きたいんですが…

なるほどー…アーケードになるとしたら気をつけた方がいい事ってあります?
ズギューン
バババババ
ウムッ! あるぞ
使用する基板の性能を吟味した上でだな…

無理をするよりは、特性を活かして作っていくといい…
あっ!?うあああああっ!
ドパパパ
わっ
ドカ
ぐわ
あっ!

散華
プーッ
プーッ
プーッ
…
?

「エヌアイン完全世界」
好評稼働中!
「アカツキ電光戦記」の続編!
•新システム
「完全連鎖」「完全世界」
「完全神殺」など
満載です!
見かけたらやってみて!

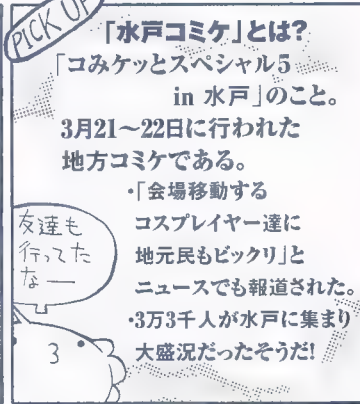
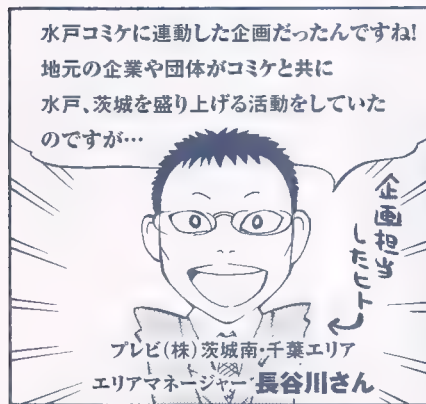
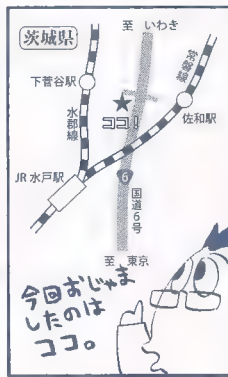
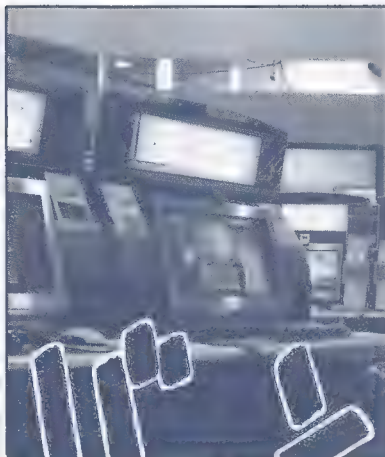
※詳しくは116ページの記事をチェック!

→その他、アーケード化された作品はこんなのがあるよ!

•闘劇にも選ばれたおなじみタイトル
MELTY BLOOD
(今夏新作稼働予定!)
•同人でも大好評のシューティング
トラブル☆ウイッチーズ

ってなカンジで最近、同人からアーケードへの進出が多いのです! …そんな中……

葉生田采丸(ばみゅうださいまる)

取材こぼれ話
葉生田先生、じつは『アカツキ電光戦記』『エヌアイン完全世界』を制作しているSUBTLE STYLE代表、SUBTLE氏や、広報活動などで協力しているゲームセンター、コーハツさんとっても仲良し(っていうか元「コーハツ」店員なのだ!)。「アカツキ」サントラ付録ポスターや「エヌアイン」ポストカードなどのビジュアル制作でも参加している。今回そんな「葉生田コネクション」(?)を発揮して、「エヌアイン」稼働直前期の激務と戦う真っ最中のSUBTLEさんに直撃! 同人ゲーム作家さんへのメッセージをいただいたのだ。

取材こぼれ話 同人ゲームが遊べるコーナー、「同人ゲームクリエイターを応援する部屋」は、今回、葉生田先生と編集小島がお伺いした「プレビジョイカム那珂店」と、「同 水戸駅前店」の2店舗で展開している。店舗へのアクセス、展示ゲームの内容、プレイ料金などの詳しい情報は「コみケッとスペシャル5 in 水戸」のホームページの中で詳しく載っているよ。
http://cmksp.jp/mito/category/ippan/jizen/doujingame/

※STG=シューティングのこと

※荒井清和先生の記事は092ページです!

葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第13回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、先般テスト配信を実施したUstreamについて。
6月5日の配信の模様は、欄外に記載のURLから録画を視聴可能。その熱さを体験してみて！

Ustream始めました！（やってみたら凄かった！）

予告通り、去る6月5日にXbox360を使ったスーパーストリートファイターⅣの対戦会を、動画配信サービスの草分けであるところのUstreamを使い配信しました。

その場で名乗りを上げればだれでも参加できる双方向性を重視したため、コンシューマ版での実施となりましたが、あれよあれよという間に同時視聴数が1，000人を超え、全2時間の配信の中盤を迎えるころには、ついに1，500人を突破。のべ4，000人の方々に配信を見ていただける結果となりました。

テスト配信と銘打っての実施でしたが、思わぬ結果にびっくり。Twitterを中心としたソーシャルストリームの威力が爆発、といったところでしょうか。

Ustream、サービスインは2007年ですが、話題にのぼるようになってきたのは最近です。今回のテスト配信でも顕著なように、情報伝達の媒介物となるTwitterの成長と足並みをそろえて利用が伸びてきたのでしょう。

Ustreamは、WebCamをつなぎ、配信ボタンを押せば、だれでも簡単に、そして無料で配信ができるという手軽さ、そしてソーシャルストリームとの連動が魅力です。

しかし、今回の配信に至るまでには、踏むべき手続きがたくさんありました。一つには権利関係の処理です。今回のようにゲーム映像／音楽という著作物を配信する場合には、権利者の許諾が必要です。曲／歌詞がJASRAC委託アーチストによるものであれば、使用料規定に基づき、JASRACに使用料を支払う必要があります。声優が声を当てているゲームであれば、二次使用料をめぐって事務所に打診しておく必要があります。

著作権法の定める例外の範囲を超えた、著作物の無許諾な二次使用が認められない日本においては、権利者が二次使用のガイドラインの定義や、ライセンスの宣言をしていない限り、著作物の二次利用をした無許諾な配信は法的にグレーとなります。

一方で、許可を取ろうと思っても、権利者側もそれを望んでいないことが多いのが現実です。許諾をするには事務コストがかかるため、個別対応は現実的でないのです。ゲームメーカーの許諾窓口は、大量の案件を低コストでさばくようにはできていません。

我々の立場からこういうことを言うと自傷行為と取られるかもしれませんが、これから出るアーケードゲームについては、コンテンツが無料コンテンツに二次利用されることを想定したライセンスを、あらかじめ適用しておくというのはいかがでしょうか？ プレイヤー発の、あるいは店舗発のストリーミング配信が正々堂々とできるようになって活発化し、露出が増えることで全体のアーケードゲームプレイヤー層が厚くなる効果が期待できるのであれば、それもありではないでしょうか。

●「アルカディアぷれぜんつ格ゲーUST」
http://www.ustream.tv/channel/arcadiamag
●Twitterアカウント
http://www.twitter.com/arcadiamag

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。GeekBrief.TVの女性キャスター（既婚）にUstreamのチャットで結婚を迫ったりするのが好きな、セクシャルストリーミング編集長。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●2号連続の初音ミク特集。ロケテストを見ると、普段ゲームセンターに足を運ばない層がやってきているのを感じます。この機会にアーケードゲームの魅力に気づいてくれるといいのですが。諸事情で今号にはICカードカスタマイズシールを付けられませんでした。期待していた方はゴメンナサイ。（杉田）

●闘劇'10 FINALについての情報発信がここまで遅くなったのは想定外で、一言で言い現すなら大人の事情ってやつです。お待たせして申し分けない気持ちとともに、ようやくスタートラインに立てた感じです。本誌発売後の7月1日・公式HPにて発表されるので、もう少しだけ待ってくださいね。（霜田）

●『SFC』武器デザインコンテスト、多数のご応募ありがとうございました。もう少し気軽に参加できるフォーマットの方がよかったかな……なんて反省はありつつも、面白い企画だったかなと。もっとメーカーさんとコラボして、ACを盛り上げたいねェ～。（闘劇も盛り上げたい……itakyo）

●いざ『三国志大戦3』新バージョンを廃プレイ! と思ったらICカードが見当たらず。再発行申請はしたものの認証に数日かかるとのことで、泣く泣く別のICカードでやることに。今回は軍師レベルが特に重要っぽいから痛過ぎる……。しかも排出カードの引きが弱くもん絶です。（河野）

●TAC氏の全一更新など驚くことが多かった今回の「わっしょい!」。高知から参戦したショウ氏の年齢には驚いた。その若さと「ゲーセンでは両替機とケツイの筐体を往復するだけ」といわれる熱意がどう結実するかが楽しみ。彼のプレイを見る、えびせん&えの木店長ズの楽しげな様子も印象的でした。（松浦恵介）

●いよいよアルカディアで編集作業をするのも今月でラスト。本誌を校了後に『WCCF』のムックが控えておりますが、それで本当のラスト。今までお世話になったすべての人にこの場を借りまして厚く御礼申し上げます。楽しかった思い出だけ切り出して胸にしまっておきます。あとはALL捨てで!（尾崎）

●ビートマキシマムや「ウイイレ」攻略にいそしみつつ、『WCCF』ムックを製作中! 名うての監督たちが集う最強監督術読本です。そして次回のアルカディアノベルのテーマは「必殺技」。もし自分がこんな必殺技を使えたら、なんて思う等身大の高校生が主人公です。（松浦大輔）

●通勤手段は自転車の私。長年バイクが移動の友だったけど、都心は自転車こそが最強! と、今ごろ気付く。ゴール（＝eb!のあるビル）直前は心臓破りの坂……九段坂があるけど、それでもヘコまないのが男の子。ペダルをこいでこいで、俺は「伝説のこぎ王」をめざすのだ!（ヤエ＝小島）

●今月から来月にかけて、三国志大戦にLoVなどなどたくさんのカードゲームがバージョンアップ……。そのために今は頑張って仕事で稼がないと! それでもキツイっす! もうやめて～! 俺の財布はもうゼロよ!……でもつい遊びに行っちゃうんだっ!（笑）(age)

●ボーダーブレイク』のver.2.0「エアバースト」が発表になりましたね。まだ、タイトルロゴだけの発表ですが、鋭意製作中とのことでこれから先も末永く遊べそうです。今のバージョンも新武器追加や新マップなど、うれしくもアリ、財布には厳しくもアリ……。（Sランに戻したいOYZ）

●『MAG・ネット』やファミ通.comのインタビューの力もあり、一般層にも浸透しつつあるプロゲーマー"ウメハラ"。日本の、いや世界の格ゲーカルチャーの行方、その一端を担うことになった氏の活動を盛り立てるのは、我々メディアの使命だと感じる。今こそ闘劇魂plz!（ハメコ。）

●今月の『ギャルアイ』が田中将賀先生に決定したとき、編集部内で垂直大ジャンプ。うれしさあまって天井に真・昇龍拳をするところでした。早速影響を受けまくり、『スパⅣ』ではキャミィを使ってます。アーケード版では、このイラストを使ったICカードを出してほしいですっ!（よるよる）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 恵介／尾崎 貴也／松浦 大輔／小島 賢治
■編集協力（五十音順）　age／伊勢猫／市来光弘／ウメハラ／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／極限堂／げっつ☆先生／ケンちゃん／KYO／C・LAN（トリスター）／スズキド／芹澤正芳／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／鉄拳番長／はなだ／ハメコ。／miya／モリカワ／ゆきのせ／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／今井神／荒井清和／IKa／神楽つな／KEI／末次誉亮（アルファ・システム）／田中将賀／bob／憂／Yおじさん
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

注目の格闘ゲーム大特集!　最新情報満載!!

THE KING OF FIGHTERS XIII

ついにベールを脱いだ人気シリーズ最新作!

Virtua Fighter5 Final Showdown
三国志大戦3 WAR BIGINS

そのほか攻略、強力連載陣も目が離せない!

NEXT NUMBER 2010年9月号は

2010年7月30日（金）発売予定　定価980円（税込）

続・きゃっちざはーと

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございます。ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

10月号／7月16日（金）必着
11月号／8月16日（月）必着
12月号／9月16日（木）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア8月号 [No.123] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.123
第11巻 第8号 通巻第123号 平成22年6月30日発行（毎月1回30日発行）雑誌11447-08
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

ARCADIA No.123

アンケートはがき

007ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　　　　　　　　　　〕

Q5. 次のうち、初音ミク関連のグッズで持っているものを教えてください。

A5. □CD・DVD　□コミック　□ボーカロイドソフト　□書籍　□フィギュア

□ゲーム　□その他〔　　　　　　　　　　　　〕

Q6.初音ミク関連のクリエーターで好きな人を教えてください。

A6.〔　　　　　　　　　　　　〕

Q7. インターネットで利用したいサービスがありましたら教えてください。

A7. □最新のゲームニュース　□プレイ動画の視聴　□ゲームイベントの生放送

□ゲーム音楽の配信　□有名ゲーマーとネット対戦　□その他〔　　　　　　〕

Q8. Q7で選んだサービスを利用するとき、いくらまでなら支払いますか?

A8. □無料　□~300円　□~500円　□~1000円　□その他　~〔　　　　〕円

Q9. 好きなイラストレーター・作家・漫画家を教えてください。

A9.〔　　　　　　　　　　　　〕

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A10.〔　　　　〕ページ　〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!